XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.23

神作降临号

横行霸道Ⅴ

第1弹

RYSE：Crytek的诸王与诸国

第2弹

幽浮解密 2K Games的8年荆棘路

第3弹

下载内容 COD 黑暗行动Ⅱ 生化奇兵 无限 最新DLC

典藏级精华攻略集合

暗黑破坏神Ⅲ

分裂细胞 黑名单

黑道圣徒Ⅳ

雷曼 传奇

真・三国无双7

Xbox360专辑 Vol.23 DVD

光盘收录 新作影像、视频攻略、精美壁纸、游戏升级文件（2013年6月25日～10月20日）

刺客信条IV 黑旗

VOL.23 XBOX 360 专辑 X360 SPECIAL

无法想象，《横行霸道Ⅴ》这么牛逼的游戏，居然有这么傻逼的在线模式。

北京时间10月1日，《横行霸道Ⅴ》的在线模式——GTA ONLINE正式开放。数以百万计的玩家纷纷登入Xbox LIVE和PSN，想要见证世界第一游戏进入网络时代的历史时刻。Rockstar显然对此早有准备，为此不惜将在线模式推迟了两周才上线。但孱弱的官方服务器依然不堪重负，大量玩家反应无法进入在线模式，而那些进去的幸运儿也有很高几率卡在俗称“看云”的读取画面。

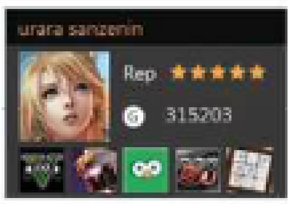
这个并不美好的开端并非问题的全部，数天之后世界各地陆续传出掉档的问题（即玩家的在线数据消失，回归NEW GAME的状态）。从官网数万条留言的回复来看，这种掉档情况的受害面之广令人咋舌，有些玩家甚至是连掉了好几次档。Rockstar紧急推出1.03更新修复了掉档问题，爆出了无限卖车BUG。1.04更新修正了这个BUG，但掉档问题死灰复燃……目前Rockstar依然在和各种BUG艰苦卓绝地斗争中……

说句公道话，GTA ONLINE的在线模式做得并不差。著名游戏网站IGN给它打了7分，这个分数虽然不高，但表明主流游戏媒体已将其认定为一个独立的网络游戏，而非《横行霸道Ⅴ》的附加内容。要知道IGN可是从来没给《COD》、《刺客信条》等顶级大作的在线模式单独打分的。7分虽然不高，但考虑到它的比较对象是《魔兽世界》这样的知名网络游戏，拿到这个分数已属不易。

GTA ONLINE实实在在地为玩家打造了一个在线的虚拟城市。单机部分的全部地图均可于在线模式中使用，玩家在这座城市中开展活动时有一种身临其境的感觉。游戏提供了比单机部分更多的游戏内容，光是竞速部分就分为陆地、空中、水上三大类，每一类都有不同的载具可用，还有丰富多变的规则可以制定。单机中的打靶、飞镖、网球、跳伞等项目也全部保留，玩家无论是单人还是多人都可以找到乐趣。玩家还可以用赚来的金钱购买豪宅、飞机、游轮，充分享受大亨的感觉，这是其他游戏所无法提供的乐趣。如果没有掉档问题的话，我很愿意每天在这个虚拟城市中度过数个小时，但如今我好像一个非法移民一样，指不定哪一天就被驱逐出境，这无疑是令人无法接受的。

瑕不掩瑜，不管GTA ONLINE最后变成什么样子，《横行霸道Ⅴ》依然是本世代最好的游戏。而且我们也不应对Rockstar失望，相信完美的GTA ONLINE终究会到来！

纱迦
2013.10.20



封面用图：横行霸道Ⅴ　封面设计：anubis

CONTENTS

卷首特集
RYSE：Crytek的诸王与诸国 002

特别策划
幽浮解密——2K Games的8年荆棘路 007

劲作前瞻
泰坦天降 012
COD 幽灵 014
刺客信条Ⅳ 黑旗 018
战地4 022
监察风云 026
龙之世纪 宗教审判 030
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ 034
发售表 207

成就集中营
死或生5 终极版 038
幻灵地狱 040
布谷数独 043
后院美式足球2010 044
蓝精灵2 045
怒首领蜂 最大往生 047
文明 变革 050
NBA 2K14 053

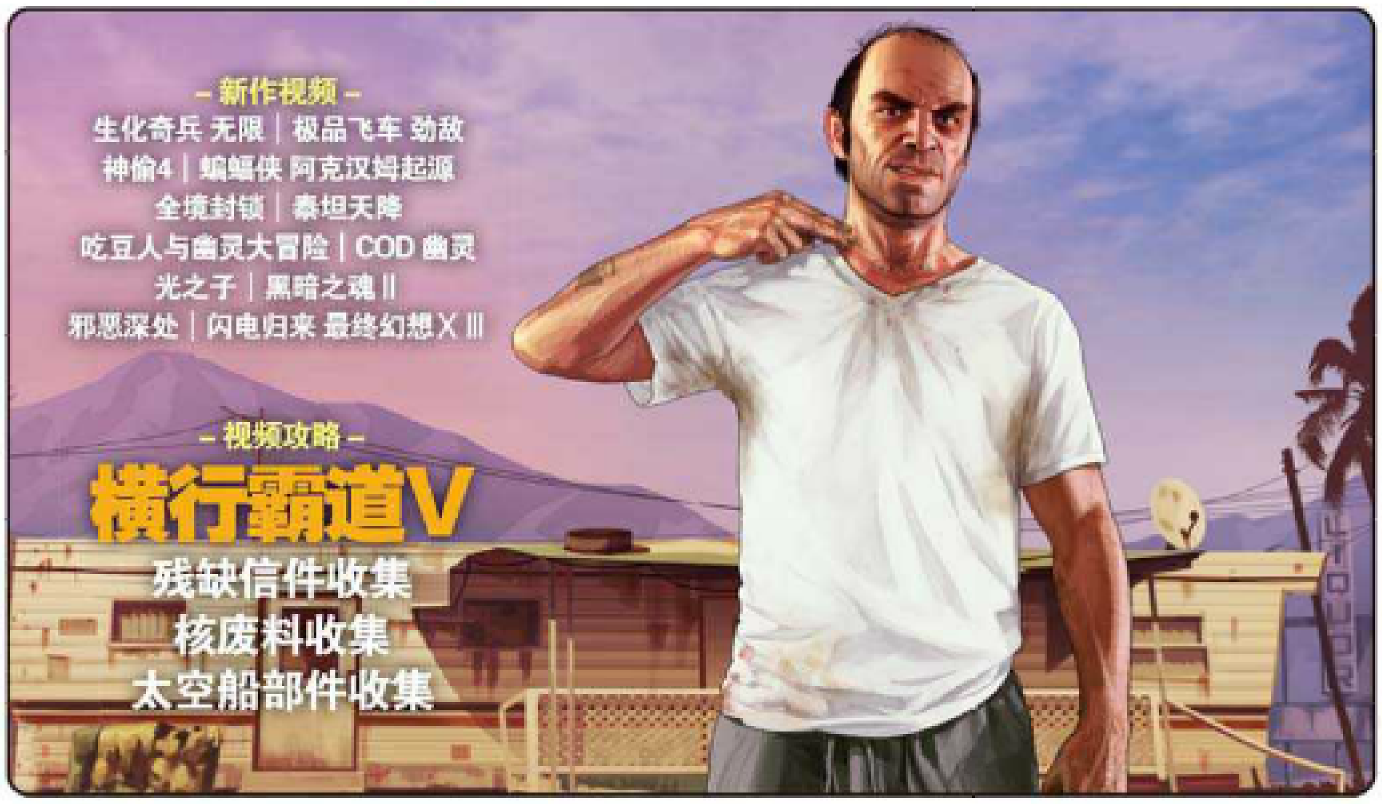
典藏攻略
暗黑破坏神Ⅲ 056
横行霸道Ⅴ 081
雷曼 传奇 123
黑道圣徒Ⅳ 139
分裂细胞 黑名单 161
真·三国无双7 188

DLC补完计划
COD 黑暗行动Ⅱ 208
生化奇兵 无限 214

下载游戏乐园
兄弟 双子传奇 220

软组织
软组织 224

Xbox360 Special DVD Vol.23



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2013年10月第一版
印　　次：2013年10月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001–3000册
字　　数：400千字
出版日期：2013年10月
定　　价：35元
ISBN：978-7-88541-728-4

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

RYSE

文 藤曦 编 时雨 美编 anubis

Crytek的诸王与诸国

今年春天，Cevat Yerli把他的妻子和孩子送到法国度假。他在心底里算了算，大概要有一个半月的时间见不到他们了。他很想陪他们一起去度假，但他正进入一段忙碌的加班时期，每天夜里十一二点才能离开办公室，有时候要加班到第二天凌晨五点。这段时间，他胡子拉渣，筋疲力尽。

作为Crytek的创始人兼CEO，Yerli目前要同时兼顾6款游戏，他还要掌管公司的运作，以及新引擎的研发。而在E3 2013之前的那一个半月，他将绝大部分精力都放在了一款游戏身上，他说那是Crytek有史以来“最具挑战性”、“最昂贵”、“标准最高”的游戏。那款游戏就是《崛起 罗马之子》（下文简称为《RYSE》）。他频频与该项目的总监们开会，评估游戏版本，给予反馈。

“现在我对这项目有点独裁，”Yerli坐在Crytek的餐厅里笑道，“我们在上面押了太多的赌注。”

微软发布会上那短短的几分钟，对于Crytek来说是永远难忘的时刻，他们为此已经准备了7年。

显卡杀手

Crytek，一家以极限图形技术而闻名的公司，也是能将主机性能推向极限的少数几家工作室之一。对于PC游戏玩家来说，“你的机子能跑得动《孤岛危机》吗?”成为一句常见的问候语。《孤岛危机》至少当了4年的显卡杀手，直到现在，次世代主机即将上市，我们回顾起2007年的《孤岛危机》，仍然会感到画面好得不可思议。但是一直以来Crytek也面临着另一种尴尬，那就是更多玩家的共同问题：“我的机子需要跑《孤岛危机》吗?”

“显卡杀手”的身份让PC游戏发烧友们趋之若鹜，但是肯为一款游戏而升级电脑的玩家毕竟只是少数。与过高配置要求相对应的，往往是销量不尽如人意。

Crytek的创始人Cevat Yerli有一种强迫症，内心中有一股力量强迫着他一定要把屏幕中呈现的画面做到极致，而这也成为了Crytek企业DNA的一部分。但是对画面的过度追求，也导致Crytek的游戏被很多玩家批评为“只有画面”，包括最新作《孤岛危机3》也被认为过于注重技术层面而忽略了游戏性的本质。对此，Yerli说：“大家已经对此形成了固有印象，只认为我们只有在画面上是最好的……我想我们在这方面做得太多了。当你在一个方向推得太用力，总要将其他部分先放放。”

Yerli的目标一直都是把游戏画面做到最好，但他也有更大的愿望，那就是超越图形与技术层面，触及玩家的内心深处，创造出让玩家无法拒绝的、触动心灵的游戏体验。游戏的最后将会让你感动落泪。”

开启新世界

Cevat Yerli在编程上找到感觉是1990年的事，那时他才12岁。“当时我在玩一款叫做《Kick Off》的游戏，是一个叫做Dino Nini的程序员做的。”Yerli几乎是以虔诚的语气强调这位程序员的名字，他可以说是将Yerli带入编程世界的启蒙者。那是一款足球游戏，而足球和游戏正好是Yerli的两大爱好。“我在那个朋友的家里玩了很久很久，忘记了时间。一直到太阳下山，我不得不回家的时候。然后我只能骑着车回家，下坡的时候我的思维还在那个游戏里飘着呢。接着我就撞上了，等我醒来的时候已经在医院里了。”

Yerli回忆说，当时因为一直想着《Kick Off》，竟然迎面撞上一面砖墙。对于怎么撞的，撞了之后发生了什么，他已经完全断片儿了。

▲ Faruk、Cevat 与 Avni 三兄弟近照。

Yerli 成长于一个七口之家，父母是土耳其移民，来自黑海的小镇格尔桑。Yerli 是家里最小的孩子，也是惟一一个出生于德国哥堡的孩子。他的母亲 Fatma 和父亲 Mustafa 在当地的一家家具厂工作，夫妻俩在工作之余也会到另一个工厂的流水线兼职。他们拼命的工作，只为了让 5 个孩子能够接受更好的教育。

但 Cevat Yerli 想做的只有电脑游戏。Yerli 说："我是那种在学校里被遗忘的学生，翘课次数最多，一般是星期一和星期五翘课，那样能够延长周末休假的时间。"

Yerli 与另外一个移民朋友开始收集德国电脑杂志，把里面那些古怪的代码打出来，印在五六页纸张上。"那些程序有可能是游戏，也有可能是别的。将那些程序打出来之后，就知道怎么打那些程序语言了。然后再试着摸索如何修改程序，就这样开始学习编程了。"

自行车事件的一年后，Yerli 把能够搞到的游戏都玩遍了。他只能求自己的朋友们帮他做更多的游戏。他自己开发的第一款游戏叫做《Trade It》，竟然是一个经济模拟游戏。在这款游戏中，玩家可以建造自己的公司，可以破坏对手的公司，收购其他公司。

那时 Yerli 已经开始了对游戏画面的无尽追求，《Trade It》是最早使用 3D 建筑物的经济模拟游戏，要在 Amiga 电脑上做出他想要的效果是一件十分令人头疼的事。他们要先在纸张上绘制图案，然后一个点一个点地将坐标输入到电脑里。虽然过程非常费时，但 Yerli 对结果很兴奋。他给平常看的一本杂志所举办的电脑绘图大赛投稿，几个星期后，他接到了编辑的电脑化。编辑说 Yerli 的作品太出色了，但是代码太长，无法在杂志上刊登出来——虽然那一期的页数已经增加了一倍。最后编辑建议 Yerli 把作品卖给发行商，那样他至少能获得 3000 德国马克。（编：3000 德国马克约合现在人民币 12637 元，算上通货膨胀等因素的话，在当时是很惊人的一笔数目。）

这个简单的建议为 Yerli 开启了一个新世界。对他来说，游戏不再只是一个业余爱好。

黑色传奇

4 年后，在 1994 年，Yerli 与一位朋友坐在"黑色传奇娱乐公司"一间狭小办公室里。这是一家英国的小公司，专门发行 Amiga 的游戏。这是 Yerli 的第一次商务会议，他的心里忐忑不安。会议桌的另一端，两位老道的商人满脸狐疑地看着眼前这两个 16 岁少年。

Yerli 向他们演示的是他花了一整年做的游戏，叫做《Moi-Thai》。

不要小看这么一个中学生作品，Yerli 甚至在其中使用了"动作捕捉"技术。他与哥哥的朋友合作，在当地的一个体育馆里拍摄了武术动作，然后将录像带转录为 Amiga 里的数字短片。然后他用 Direct Paint 工作，将人物从背景中抠出来，再将人物进一步转化为点阵图，这样就做出了动作逼真自然的动态点阵图。最后，Yerli 花了数百个小时，手动调整了 5000 多帧动作，逐个像素地进行调整。那时他还不知道只要在绿幕前拍摄，就能事半功倍。他只知道用手头已有的简陋工具创造出美丽的动态图像。"黑色传奇"的两位商人看到这个少年的作品之后都被震撼了，那行云流水般的流畅动作是他们之前代理的商业作品都未曾有过的，游戏中玩家可以操控的动作也极为丰富。

实际上，当时 Yerli 已经把简朴的 Amiga 性能用到了极限，只剩下一点点内存让同屏显示两位战士。而这样的奇迹竟然是用古老的 BASIC 语言和汇编语言做到的。他没有使用 Amiga 操作系统的软件环境来写游戏代码，而是将 Amiga 几乎由里到外进行了软件重构，编程深入到了最底层。对各组建功能进行了重新分配以满足其游戏的需要。

从来没有人像 Yerli 那样做游戏，来自"黑色传奇"的人这才意识到坐在他们面前的是一个天才。他们马上想要高薪聘请 Yerli。但是正式的聘书还没有发出，"黑色传奇"公司就破产了。

这次从希望到失望的经历对于 Yerli 是一次很大的打击，此后几年他一度放弃了编程。在此期间他随着几位兄长上了大学，他觉得电子工程太枯燥，于是竟然选择了经济学的专业。与其他 IT 业的创业者一样，他没有完成学业。要成为一个经济学家，需要选修的课程里有一个计算机科学。这对于 Yerli 是轻而易举的事，作为考试的一部分，他写了一个程序，但是因为他写程序的方法完全背离课程内容，结果得了个全班最低分。气愤的 Yerli 找到学校领导理论，要求给他改分，但大学领导们最终站在了教授的一方。此事导致 Yerli 对德国的大学教育彻底绝望。1998 年，Yerli 决定辍学。

Yerli 的程序被大学教授打了全班最低分，这确实是一个让他无法接受的耻辱。要知道，那时他已经是一个国际游戏编程爱好者协会的会长。

网络时空

1990 年代中 Cevat Yerli 的哥哥 Faruk Yerli 给家里装了网络，Cevat 当时就像进了糖果店的孩子，在网上冲浪之中一发而不可收拾。当第一个月的网费清单寄到家里时，看到上面 1200 德国马克（约合人民币 6000 元）的网费明细，用 Cevat 的话说："Faruk 当时就要杀了我。"那一个月，90% 的网费都是 Cevat 用掉的。

"我只不过是发现了一些新闻组。当时的互联网和今天不同，那时要核心向许多。你必须要自己深挖才能发现资讯和同好，你会发现那些同好都是深度技术宅，他们对于某些东西非常有激情。"Cevat Yerli 说。

在网上，Cevat Yerli 发现了一群专业的图像程序师，还有一些物理学者和各类研究员。此外也有一些做游戏的人，他们正在研究一些新型游戏。他与这一群人成为了志同道合的朋友。1998 年，他将这群人聚集起来，成立了一家靠网络联系起来的公司，这家公司名为 Crytech。

虽说是一个"公司"，其实只能算是一个网站，其 50 名成员遍布于全世界。通过与这些朋友合作，辍学的 Yerli 在此期间开发了 3 款游戏。他们是他的救生筏，是他在游戏业界立足的最后机会。他决定找兄弟帮忙，与 Faruk 和 Avni 商量之后，他们买了三张飞往洛杉矶的机票——他们要去 E3 展推销自己的游戏！

"在那之前，我的兄长和父母们只把我当成一个贪玩的孩子，只是以此（做游戏）为借口不想上学。"Cevat 笑道。在这笑容中，有一丝苦涩的味道。他为当时让家人

Yerli 三兄弟的早年合影。

《X 岛》DEMO，在当时而言这样的场景令人震撼。

担忧而感到愧疚。

Faruk 和 Avni 支持 Cevat 的创业行动，他们和 Cevat 的姐夫一起出钱，同心协力创办了 Crytek。Faruk 说："我们从零开始，没有什么可输的。要么从零走向顶点，要么从失败中学点东西，以后不做就是了。"

Cevat 花了几个月时间将正在开发的几款游戏进行润色，然后把游戏刻录到一张 CD 里，装进了他的行李箱。

E3 之旅

三兄弟的 1999 年 E3 之旅是一次错误百出的闹剧。

首先是出入境管理局在伦敦希思罗机场把他们拦住。因为他们是土耳其裔，而且没有拿到前往美国的合适签证。好在德国汉莎航空公司方面帮他们解决了问题，让他们得以最终登上飞往纽约的飞机。当他们辗转从纽约抵达洛杉矶，才发现已经订不到酒店了。在他们租的别克轿车上烧了一天汽油之后，最后找到了一家黑店，被骗住进了连窗户都没有的破客房里。

第二天一早，Yerli 三兄弟满怀启动地赶往洛杉矶会展中心。他们在门口登记处每人各交了 250 美元登记费才进入会场，这时他们差不多花光了所带的钱。后来他们才知道 E3 展从来没有收门票的说法，只要以游戏从业者身份递上名片登记一下即可入内。Cevat 后来苦笑说："我们可能是 E3 历史上惟一买了门票的傻子。"

穿着端庄的欧式西服，三兄弟像傻子一样站在会场里。周围穿着休闲随意的游戏开发者们满脸狐疑地看着他们，媒体记者们也是穿着 T 恤短裤。他们逛了一个又一个展台，没人把他们当回事。

这一系列令人沮丧的经历之后，Cevat 就快崩溃了。第二天他站在 NVIDIA 的次世代图像展示台前，他瞪了工作人员一眼，突然呵斥道："你妈的！我们从德国大老远跑过来，你们必须得看看我们的 DEMO！"

这一声吼倒是把 NVIDIA 的人给唬住了，他们到一边交头接耳商量一番之后，与 Yerli 三兄弟约在当天下午 6 点会面。

Yerli 三兄弟获得了 15 分钟的演示时间，地点就在 NVIDIA 展台右侧角落。当 DEMO 启动的时候，旁边路过的记者们纷纷驻足观看。这个 DEMO 的名字叫做《X 岛》。

Crytek 的《X 岛》展示了一个面积辽阔的热带岛屿，远处的景色在地平线上伸展开来。海岸上微波粼粼，树林里枝叶摇曳，阳光透过林木，洒下斑驳的光影。巨大的岛屿上偶有恐龙出没……在场所有观看了此 DEMO 的人都呆住了。这个来自无名小卒的 DEMO 简直超越了他们所知所有大开发商的作品。在会场其他地方的其他 NVIDIA 员工也闻风而来，他们要求加长演示时间，原定的 15 分钟演示延长到了 2 个小时。

Yerli 三兄弟的此次 E3 之行成功签下了 NVIDIA 这个大客户，他们把《X 岛》当作硬件性能评测软件卖给了 NVIDIA。次年新出的所有 NVIDIA 显卡都会赠送该 DEMO，用于展示其显卡实力。对 Crytek 来说这笔交易最重要的意义不是授权金，而是能够帮他们打响名气，从此“Crytek”这个名字将会被所有电脑发烧友铭记。

▲ Cevat Yerli 与《RYSE》美术组的成员在研究工作。

《X 岛》之后不久，Crytek 又签下了另一家大客户——育碧！他们要以《X 岛》的技术为基础创作出一款完整的 3A 级大作，Crytek 将由此成为一家真正的公司。

5 年后，由《X 岛》进化而来的《孤岛惊魂》震惊业界。Crytek 从此成为业界高端技术的代表力量。

诸王与诸国

2006 年，Yerli 构思了一个新作创意，它将最终演变成《RYSE》。在此过程中，游戏的美术风格发生了巨大的变化，故事背景和开发团队都几经变更，游戏开发预算水涨船高。游戏类型从主视角射击变成第三人称视点，平台从 X360 转移到 Xbox One，操作方式从手柄转向体感操作，又转回手柄操作。

“我只能说我们在它的设计和技术上都有些过头了。”Yerli 说。

但没有这些工作，《RYSE》就不会有今日的强大。作为 Xbox One 首发期间的游戏之一，《RYSE》的目标是颠覆玩家对动作游戏的认识！

在 2006 年，Crytek 已经有一款成功的作品，那就是以惊人的海岛场景吸引业界眼球的《孤岛惊魂》。那时 X360 刚发售没多久，而 Kinect 还是以色列初创业小公司 PrimeSense 实验室里的一件样品。而 Crytek 已经在开发《孤岛惊魂》的精神续作，同时 Yerli 希望 Crytek 能快速扩张，同时开工多个项目。

当时 Yerli 设想的是 Crytek 至少要有两个主力品牌，一款游戏周期两年，两个轮流推出，这样每年就都有一款大作面世。Yerli 构思了另外两款游戏，一款是名为《Kings（诸王）》的大型多人网游，还有一个是主视点动作 RPG，名为《Kingdoms（诸国）》。Crytek 内部的早期设定图中，可以看到手持大剑、穿着兜帽服的角色，有点像《刺客信条》系列的主角。

《诸王》与《诸国》开始时只是很小的项目，由几名员工制作小规模的游戏概念原型，并对此概念逐步进行扩充，至少做到能够向发行商兜售项目代理权的程度。Crytek 总经理 Nick Button-Brown 说："当时主要是将游戏世界观一点一点的拼凑起来。"

2009 年，Crytek 向微软同时推介了《诸王》与《诸国》，微软对《诸王》不感兴趣，但是愿意进一步详谈《诸国》这个项目。在当时的《诸国》推介视频中，首先是从着火的中世纪庭院开始，主角以第一人称视点与一个个敌人战斗，血腥而充满力量感。在这次推介的幻灯片写着“预定 2011 年第一季度发售”。

Nick 说："这并不是一款实际游戏，而是用于证明我们的游戏概念。我们想要证明主视点近战是可行的，平衡性能够做好，而且会非常有趣。我们知道这种近距离的体验很有感染力，一定能吸引玩家。"

Crytek 在微软的首轮推介成功，《诸国》项目提案被提交到了微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer。Spencer 对《诸国》也很有兴趣，认为其对于微软第一方游戏阵容是很好的补充，射击类游戏过多的 X360 需要这样的近战型游戏。而且支持本作也就相当于支持 CryEngine 在 X360 上的发展，有利于吸引那些用 CryEngine 开发

■2006 年的《诸国》概念图。

■ E3 2010 公布的《代号:诸国》真人实拍预告片。

■ 2011 年的《RYSE》预告片。

的游戏投放到X360。Spencer说："他们就像当年的Epic一样，他们是做PC游戏和跨平台游戏的，现在他们想做一些不一样的大作。"

微软与Crytek开始深入讨论合作事宜时，Kinect尚未正式对外公布。随着谈判的进行，双方达成了共识——《诸国》不仅对微软很有价值，将其变为一款Kinect游戏更有价值。Nick说："回顾4年前的东西感觉有些奇怪，当时看来这样的推介非常完美，但是如今回过头来看，那简直是糟透了。"

实验

2010年的E3展上，微软公布了《代号 诸国》。当时在其发布会播放的视频中，全部是由真人实拍，其氛围让人想到《斯巴达克斯》等历史题材的美剧。

当时在Crytek内部，《诸国》正在持续进化中。首先是操作方式转为Kinect的体感操作，玩家可以在空中挥舞手臂，模拟挥剑与持盾动作。游戏故事背景从"中世纪奇幻"变成了更真实的罗马历史背景。Nick说："我们当时还不想透露罗马这个历史背景，在预告片中有一些关于罗马的暗示，但这只是我们不愿意透露的秘密。"

当时《诸国》是由Crytek的布达佩斯工作室负责开发，但是在2011年初，布达佩斯工作室停止参与此项目，Crytek并未公布原因。随后在2011年的E3展期间，Crytek确定了《RYSE》这个游戏名。与此同时，布达佩斯工作室开始裁员，留下来的员工被分配到移动游戏项目组。《RYSE》的开发转移到Crytek的法兰克福总部，此时多名重要开发人员对于Kinect的操作方式提出了质疑。

尽管如此，Crytek正式对外发布了游戏的第二段预告片，其中包含不少具体游戏内容，包括用Kinect操控剑与盾——虽然这段预告片实际上是用CG制作的。而在幕后，体感操作方式走入了死胡同。Yerli表示，当时那段预告片是一种"市场测试"，目的是看公众对这种操作方式的反应如何。实际上Crytek进行了多次类似的测试，他们对于该用何种操作方式也不是很有信心。

在2011年，《RYSE》经历了巨变。Yerli和他的团队进行了大量的实验，他们指派了多个小组对游戏概念进行测试，其中有不少是来自外部的团队。比如《除暴战警》的开发商Ruffian Games也参与了此项目，Crytek聘请他们实验本作的PVP多人模式设计，不过该系统最终没有被收录。

另一方面，Crytek法兰克福工作室接手《RYSE》后，将其变成了一款更具电影色彩的游戏。Crytek创意开发总监兼游戏剧本主要创作者之一的Rasmus Hoejengaard说："实际上变成了一款轨道式推进的互动电影。"

Yerli对此概念非常认可：游戏是按照预先设定的轨道不断推进下去，玩家可以移动的空间不大，不过在一些重要节点也存在分支。这样做的好处是画面能够做到最好，电影演出效果也能最佳化。按照此方案，《RYSE》的计划游戏时长为4小时，其中有战斗页游对话选择。一些开发人员认为，这种做法能够最好的应用Kinect的操作方式，也可以展示CryEngine的画面效果。

▲在Cevat的办公室里，摆着这么一个《教赎》的场景雕塑。

但是此方案最终也被放弃了。

"我们后来觉得这种东西很难让玩家买单。但有趣的是，恰恰是这个版本的项目推介，让我们走到了今天。"Nick说。

改变

2011年快要过去了，Crytek仍未对《RYSE》的操作方式作出最后决定。

那些支持Kinect操作方式的开发者们对工作进展非常自豪，战斗与移动都可以通过体感操作完成。他们用一些巧妙的方式掩盖了体感操作的延迟，正在着手解决体感操作的其他设计问题。本作设计总监Patrick Esteves说："我们搞定了移动方式，第一人称视点的战斗也有80%是可以体感控制的。"

Crytek的其他人担心这种游戏的体感操作时间太长会把玩家累坏，Kinect也缺乏玩家所需的操作精确性。于是他们又做了三个样本，用于对比以便作出最终决定。其中一个样本是使用Kinect操作，一个使用传统手柄操作，还有一个是手柄与Kinect配合，战斗只能用手柄，玩家可以移动头部来移动镜头。至于传统手柄的操作方式，画面中首次出现了主角——增加了全新的第三人称视点。

Crytek将这三个样本放在一起进行对比评测，在公司内部进行了意见调查。Esteves说："我们想使其尽量科学化，所有人都把三个版本玩了一遍，然后分别从玩家和开发者的角度给出意见。结果，老实说，三个方案的支持率差不多各占三分之一。"

Crytek还是无法做出这艰难的决定。他们只能将调查范围扩大，在微软的用户调研实验室进行了调查。最后，调查数据开始向着纯手柄操作的方式倾斜。大部分玩家表示希望在画面中看到他们控制的角色。此时，《RYSE》已经变成一款极为强调剧情的游戏，围绕主角Marius的故事。调查表明，玩家希望在画面中看到他。

随着游戏开发进程的深入，开发团队也意识到使用手柄操作的第三人称视点能够做出更高质量的游戏。Esteves说："第一人称视点体感操作的情况下，单是基本动作就要花很多时间教玩家怎么做，这样并不能让玩家融入到游戏世界中。那这么做还有什么意义？"

Crytek终于决定还是使用手柄操作，他们将此决定通知了微软。这下微软方面着急了，他们把Crytek的几个总监叫过来开会，"我们这还是做Kinect的游戏吗？"但微软对几个样本进行对比之后也不做声了，他们和Crytek一起坐在会议室里，彼此已是心照不宣——如果坚持Kinect的操作方式，核心玩家们将无法接受。

《RYSE》的故事背景改变了、美术风格改变了、操作系统改变了，开发团队也变更了，最后Crytek做出了最根本的改变——他们将游戏平台改成了Xbox One。

Yerli透露，《RYSE》变更为Xbox One游戏是在2012年的事，当时已进入游戏的后期制作阶段。但Crytek希望能更早进入次世代。由于操作方式变更，《RYSE》已无法按照原定上市时间发布，Yerli暗中揣测微软可能也想《RYSE》换平台。"我们就知道它（微软）的心思，因为当时在X360上发售已经没有意义了……只不过Xbox One当时还没有公开。"

作为一家致力于打造高端引擎的公司，Crytek强烈希望尽早参与到次世代游戏项目。但是在2012年之前，微软尚未开始Xbox One的业内推广工作，大部分第三方对Xbox One几乎是一无所知。Crytek也无法获得微软在次世代游戏上的资助。不过Yerli在2011年已经做好两手准备，《RYSE》的画面是按照他们猜测的次世代标准制作的，使用了许多高端技术。所以在2012年，当《RYSE》决定转移到Xbox One时，需要做的转换工作并不是太多。

Phil Spencer表示，并不是Crytek在跟微软玩老鹰捉小鸡，只是他们当时无法确定Xbox One能

在什么时间推出。其实在主机末期开发的游戏，这种事情很常见。很多开发商都会在本世代主机和次世代主机之间摇摆，所以就只能先做内容，然后再考虑平台。在 Xbox One 上面推出《RYSE》，可能销量会比出在 X360 低，但是能够为 CryEngine 抢占先机，这对于一家引擎供应商来说至关重要。当年虚幻引擎 3 也是因为在 X360 上抢占先机而获得了其他开发商的广泛支持。为 Xbox One 打造一款画面惊人的首发游戏，很容易引起整个业界的关注，将会让更多开发商选择使用 CryEngine。Phil Spencer 说："如果你还记得当年那款叫做《Warfare》的游戏，也就是后来 X360 上的《战争机器》，当时我们也是让 Epic 集中精力今早将他们的引擎搬到我们平台说。这对我们双方都有好处，而且对后来诸如《质量效应》等使用虚幻引擎的游戏也是大有裨益。"

《RYSE》的 DNA

2013 年的《RYSE》已经与 2006 年的《代号 诸国》完全不同，壮观的战争场面让人觉得是在观赏一部史诗大片。或者说它又像一个古装般的《使命召唤》，将真实的战争大场面呈现在玩家面前。拜机能优势所赐，《RYSE》在震撼大场面的同时，细节上也做得一丝不苟。从背景的细节，比如随风摆动的布料，都烘托了整体的真实感。而这一切，也有赖于过去 7 年的不断改变与积累。

最初，从第一人称视点转为第三人称视点时，Crytek 开发人员们本来为失去那种近距离战斗的力量感而感到惋惜。比如近镜头呈现敌人的表情与面部反应，就是第三人称视点很难做好的。所以 Crytek 决定将近战时的镜头拉得比普通第三人称视点动作游戏更近一些，镜头中非常强调敌人的表情。敌人也不像一般动作游戏那么耐打，几招即可置之于死地。这就决定了本作的战斗节奏，玩家可以优雅地在成群敌人之间辗转厮杀。另外，本作的规则是玩家不会被屏幕之外的敌人打到。这一系列设计决定产生了连锁反应，成为初期设计方案对后期版本的影响表现之处。Crytek 将此称为《RYSE》的"DNA"——"有效"的短距离剑盾攻击为本作的战斗带来了一种"生死肉搏"的感觉。根据玩家的反应，游戏将会有分数加成。当进入"专注模式"，玩家的动作实时进行，而敌人会进入慢动作状态。杀敌之后，玩家还可以选择将分数用于短期还是长期的能力增长。

除了战斗之外，本作的动作要素也非常充足。游戏中大量使用的动作捕捉是与 Imaginarium 工作室合作制作的，该公司的著名演员 Andy Serkis 曾演绎了《指环王》中的经典角色咕噜。游戏故事描述了主角 Marius 的"两面"，以及他为家人复仇的经历。

Crytek 的开发者们对于本作最常用的形容词是"代入感"，他们的目标是借助次世代主机的强大视觉表现里带给玩家最强的代入感，同时运用电影技巧以及 Kinect 的功能，让玩家仿佛成为这个世界的一部分。Yerli 经常对他的团队说："上个世代是围绕身体语言，而次世代是围绕表情演出或者完全的表演捕捉，并加入电影拍摄技巧。" Crytek 对 Kinect 操作方式的实验没有浪费，虽然《RYSE》主要是用手柄操作，Crytek 还在尝试添加一些运用 Kinect 体感操作和语音功能的内容，为游戏增添一些有趣的特殊体验。比如玩家可以用语音对其指挥的部队下达命令，让他们使用发射投石器或者冲向敌军，或者鼓舞士气。在某些时候，玩家还要做出模仿持盾的动作抵挡前方射来的飞箭。这些体感操作可能没有手柄操作那么高效，但是会获得更多分数奖励。如果玩家反感体感操作，也可以完全无视这些功能，这对游戏的推进没有影响。

还有一些在变成第三人称视点之前的概念也得到了传承，比如剧情重要时刻的抉择，以及在竞技场中扮演角斗士的多人合作模式。此外本作也对应 Smart Glass 的功能。Nick 说："如果我们没有经历那些阶段，可能如今也不会将这游戏做成今天这样。"

《RYSE》代表了 Crytek 对技术新领域的探索。15 年来，人们一说到 Crytek，马上就会想到郁郁葱葱的海岛。Crytek 的技术总是以表现野外场景见长。现在 Crytek 的新技术方向是以人为本，要表现出逼真的人物表情。如今去拜访 Crytek 的工作室，你会觉得简直跑进了好莱坞片场。Yerli 花了不少钱聘请好莱坞视觉特效专家，添置了最仙境的面部捕捉设备。

其实在 2006 年 Crytek 内部已经有一个游戏项目，试图挑战最真实的人物表情。当时 EA 已经签署协议想要发行这款游戏，可 Yerli 后来亲自把该项目毙掉了，原因是当时的技术无法做到让他满意的真实表情。在 Crytek 法兰克福总部还能找到这游戏留下来的遗产，包括一系列游戏角色的雕塑。这款游戏叫做《救赎（Redemption）》，其灵感来自 Cevat 某次拜访哥哥 Faruk 家的经历。当时他和侄女在后院玩，刚转身一小会，小姑娘就不见了。"当时我就慌了，她跑哪儿去了？我完全吓坏了。" Cevat 最后找到了侄女，但这种经历让他产生了新作灵感。这就是《救赎》的由来。他要在游戏中表现出这种强烈的情感。Crytek 的几名员工为这款游戏花了几年时间。游戏被取消后，美工 Eric Cochonneau 曾在网上发布了设定图，在 YouTube 上还能找到本作的预告片。据 Yerli 描述，该作相当于《最后生还者》与《孤岛危机 2》的结合。是一个开放世界的第三人称视点射击游戏，游戏的目标是保护一个 10 岁的女孩，她的名字叫 Jelena。游戏的特色是有一个"看 Jelena"键，按一下镜头就会转向 Jelena 的脸，从她的表情就能看出她的状态。

▲微软在其展前发布会上重点展示《RYSE》。

RYSE 的名称由来

《RYSE》为何名为"ryse"而不是"rise"？Yerli 表示这主要是注册商标的问题，这种单一常用单词很难注册到商标。将"i"换成"y"，就变成了一个生造的词。这一建议其实是来自微软，过去也有很多游戏采用类似的方式解决商标问题。

但是《救赎》被取消了，一方面是技术不够成熟，还有一方面是对其市场前景不看好。Yerli 说："很多玩家会说，我不在乎她，她烦死了，我只想一枪打死她。"

而现在，Yerli 认为时机已经成熟了，《RYSE》将玩家需要的暴力与情感结合，要展现的是残酷战争背后的情感冲击力。

救赎

如今，总部位于法兰克福的 Crytek，已成为德国最具实力的游戏开发商。在 90 年代 Cevat 通过网络认识的很多游戏编程爱好者们都加入到 Crytek，并搬到法兰克福生活。浓厚的国际文化氛围成为 Crytek 的标志。在其法兰克福总部，员工分别来自 40 多个国家。Crytek 在乌克兰基辅和德州奥斯汀都有卫星工作室。

除了继续研发业界最顶尖的引擎技术外，Crytek 也充分迎合业界趋势，尝试全新领域。Crytek 旗下工作室开发了手机游戏《Fibble》、免费游戏《Warface》，引擎授权的收入为 Crytek 带来了源源不绝的资金。目前 Crytek 同时开发的游戏有 6 款，法兰克福总部的大部分员工都在紧张地开发《RYSE》。Crytek 能否成为次世代的 Epic Games 在此一举。如果 Crytek 成功，Yerli 将会向他的目标更迈近一步，最终他要打动玩家的不是技术，而是情感。待时机成熟之时，他更想做的是《救赎》那种游戏。这需要技术的沉淀，更需要整个业界观念的转变。"Crytek"是"让人哭泣的技术"，以情动人或许才是 Cevat Yerli 的终极目的。

幽浮解密 2K Games的8年荆棘路

文 清国清城 编 娜尼 美编 anubis

作为Rockstar的母公司，拥有《GTA》这个超级吸金巨作，Take-Two资金充沛，也有足够的人才。"收购"是其扩张的主要手段。

1990年代初，亿万富翁之子莱恩·布兰特（Ryan Brant）创办了Take-Two。此后多年时间，Take-Two一直是中小规模的发行商。他们开发的游戏被讥讽为"铁铲软件"——意思是毫无新意的翻版软件，或者也可以理解为那些放在商店里无人问津，只等被铁铲挖坑埋掉的垃圾游戏。

1998年Take-Two迎来了转折点——他们收购了索尼集团旗下的BMG Interactive，这家公司刚刚发行了苏格兰DMA Design公司的《横行霸道》。2001年，该公司更名为Rockstar，推出了《横行霸道III》，它的销量可能相当于Take-Two过去所有游戏的总和。巨额现金流入，Take-Two咸鱼翻身。2002年，Rockstar推出《横行霸道 罪恶都市》，2004年则推出《横行霸道 圣安德里亚斯》，仅这3款游戏，就卖掉了5000多万套。Take-Two顿时富得流油，于是布兰特和他的董事会开始讨论，这笔钱该怎么花？为实现扩张以及可持续发展，他们决定用这笔钱收购一些有才华的团队，开发更多像《GTA》一样出色的游戏。

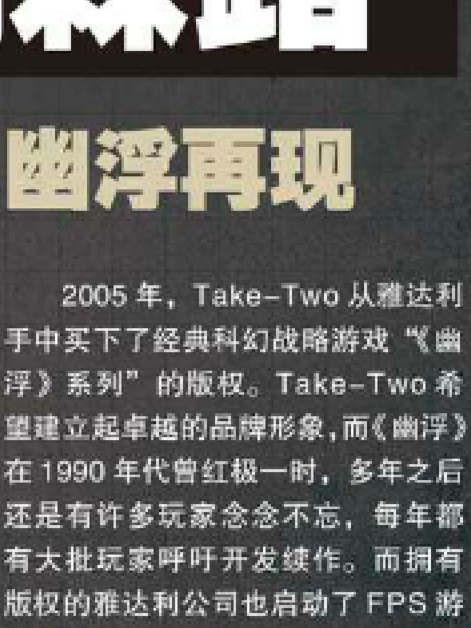
2005到2006年间，Take-Two花费了8000多万美元，收购了一系列的开发商，其中包括波士顿的Irrational Games和巴尔的摩的Firaxis Games。与Rockstar一样，这些工作室也以各自高质量的游戏在业界享有盛誉。而且他们都有业界顶尖制作人坐镇，前者是肯·列文（Ken Levine），后者是大师席德·梅尔（Sid Meier）。

将这些工作室收购之后，Take-Two抛弃了他们已名声在外的公司名，全部并入到其发行子公司2K Games。2K Games之名来源于Take-Two从世嘉手中收购的体育游戏部门，以其一系列"2K"为名的体育游戏而著称。当时Take-Two以EA为目标，认为体育游戏将会是未来公司的主营业务之一。

因为Rockstar的成功案例，2K Games给予旗下各工作室充分的创作自由，尽可能开高薪招聘最具才华的开发人员。也正是在这样的环境中，诞生了《生化奇兵》等大获成功的新系列。但也不乏失败的案例，比如今年才得以重见天日的《调查局 幽浮解密（The Bureau: XCOM Declassified）》。这款游戏开发了8年，至少换过3个名字，更换了3种类型，历经3个工作室，如今终于问世，但已无人关注……

幽浮再现

2005年，Take-Two从雅达利手中买下了经典科幻战略游戏"《幽浮》系列"的版权。Take-Two希望建立起卓越的品牌形象，而《幽浮》在1990年代曾红极一时，多年之后还是有许多玩家念念不忘，每年都有大批玩家呼吁开发续作。而拥有版权的雅达利公司也启动了FPS游



▲2001年发售的《X-COM: Enforcer》饱受批判。

▲ Irrational 开发的超级英雄游戏《自由力量》。

戏《幽浮 联盟》的开发工作，该作被两度取消，于 2002 年被彻底放弃。处于破产边缘的雅达利急需资金，于是就把版权卖给了 Take-Two。

2006 年，Irrational Games 和姊妹工作室 Irrational Games Australia 合并更名为 2K 波士顿（后来又重新更名为 Irrational Games）和 2K 澳大利亚。Take-Two 将《幽浮》新作的开发工作交给了这两个工作室。

此时距离 Irrational 新作《生化奇兵》的发售还有一年时间。《生化奇兵》毕竟是原创新作，虽然继承了《网络奇兵》的基因，但谁也无法预料它的商业潜力。当时在 Irrational 内部反而有更多人看好《幽浮》项目，肯·列文也多次对外宣称自己是一个铁杆《幽浮》粉丝。

于是 Irrational 的一个小组做了《幽浮》新作的概念片段用于向高层及相关人士展示。据知情人士称，其中一个最早的展示片段是经典《幽浮》原作的忠实续作。Irrational 使用的引擎是超级英雄题材游戏——《自由力量（Freedom Force）》所用的引擎，非常适合其战略战术设定。但高层判断战略类游戏已经过时，于是该方案被放弃，改为另一个 FPS 的方案。当时正是《使命召唤 2》最火的时候，而且 Irrational 内部也有许多 FPS 方面的人才，正在开发的《生化奇兵》也算是一款 FPS。

然而事实证明将一款战略游戏改造成 FPS 是非常困难的。FPS 版《幽浮》经历了多种设计方案，其中大部分还没有到制作情节串联图板的阶段就被否决了。该项目在 2K 波士顿和澳大利亚两个工作室之间转来转去，两个团队都拿不出很好的解决方案。

其中有一套方案是设定于被侵略之后的地球，世界各地都是各种抵抗游击队。制作者要营造成人类与外星人之间实力悬殊的绝望感。此方案的一个情节串联图中描绘了主角在某个城市广场安装炸药，鼓舞人类愤而抵抗外星入侵者的场面。

另外一套方案作出了一个完整的 DEMO，讲述玩家从一艘外星飞船逃出，通过轨道跳跃，穿过大气层，降落到地面某处。在 DEMO 最后的一个片段，玩家爬上巨大外星人的背部，寻找消灭外星人的方法。据称这个 DEMO 是为 E3 展准备的。

单人游戏部分的内部演示大部分是 Irrational 方面制作的，2K 澳大利亚主要负责制作多人模式。有一个 DEMO 中包含了不对称式的团队多人模式，一方扮演人类，另一方扮演外星人。此模式类似于《异形大战铁血战士》系列，不同种族有各自的能力和武器。

这种“从大量概念方案中遴选优秀者”的做法在业内非常普遍，因为每个概念方案只是浅尝辄止，制作成本并不大。其目标是孵化出真正牛逼的方案，获得大部分成员认可后，就可以投入一年的时间深入开发。然而《幽浮》的概念摸索数月，这样的牛逼方案始终未出现。

神秘调查

2007 年，《生化奇兵》终于制作完成，业界评价之高令 2K Games 上下为之振奋。看到本作的潜力之后，肯·列文决定其工作室将不再继续开发《幽浮》，而是将精力全部放在“《生化奇兵》系列”身上，《幽浮》被全部转给了 2K 澳大利亚。原多人模式方案被放弃了，2K 澳大利亚开始投身制作单人战役模式，他们选择了 Irrational 所定的最后一个概念：设定于 1950 年代的 FPS 游戏，人类用并不先进的武器对抗外星侵略者。

从 2007 年底到 2010 年初，Take-Two 给 2K 澳大利亚下达的任务是扮演“支持者”的角色，为 Take-Two 的其他工作室提供支持。首先它帮助 Irrational 完成了《生化奇兵》，然后负责了该作 PS3 版的移植。

2007 年，Irrational 多名核心成员因为与肯·列文不合离去，在加州组建了 2K Marin，Take-Two 将《生化奇兵 2》的开发工作交给了该工作室。2K Marin 很受重用，除了《生化奇兵 2》之外，他们还负责开发另一个原创新作。2K 澳大利亚为他们提供了支持，承担了《生化奇兵 2》很大一部分的开发工作。在这三年时间里，2K 澳大利亚在帮助其他工作室之余，只有一个小团队持续进行《幽浮》的开发工作，项目进展非常缓慢。在《生化奇兵 2》发售后，《幽浮》才被真正重视起来，2K 澳大利亚希望借助本作跻身到 3A 级工作室的行列。

2010 年对 2K 澳大利亚来说本该是一个幸运年，他们终于不用再给他人做帮手。而 2K 总部方面认为他们已经给澳大利亚足够长的时间，3 年时间做个靠谱的方案出来肯定够了。他们对初期的演示也确实满意。

在 2010 年初，2K 澳大利亚的创意总监是 Jonathan Pelling，美术总监是 Andrew James，设计总监是 Ed Orman。Pelling 和 Orman 是已经在公司工作 10 年的元老，James 也做了 9 年。他们的整个团队有 40 人，这是他们出人头地的机会。他们做出来的方案叫做《幽浮 未知敌人（X-COM: Enemy Unknown）》。主创者想要营造出神秘感，所以做成了渗透恐惧感的 FPS。其副标题是当年欧版的游戏正式名称，同时也代表了本作的基调：你能看到敌人，能与之战斗，却永远无法真正了解敌人。

2K 澳大利亚向上级演示的是一个电梯片段，相当于《幽浮》原作融入《X 档案》的风格。背景设定于 1950 到 1960 年间。玩家扮演政府探员，并没有能与外星人战斗的武器，所以只能调查、拍摄与逃跑。游戏的美术风格有些抽象，外星人会化成一团黑烟，或者变成一团粘状物。第一个敌人就是被叫做“泰坦”的大石塔状外星生物，这成为后来本作的主要宣传形象。

虽然是第一人称视点，这个设计方案的很多地方都与《幽浮》原

▲ 2010 年初对外公布的游戏画面。

▲ 2K Marin、Irrational 和 2K 澳大利亚之间距离遥远。

作非常相似。玩家可以在地图上选取多个任务地点，根据不同的任务完成顺序，此后各任务的展开都会发生变化。收集了信息之后会回到幽浮基地，是典型的50年代军事基地风格。玩家可以在那里完成研究目标，制定未来任务的战略。

2K发行部门对此方案非常满意，他们要求2K澳大利亚在2011年底之前将游戏做好。他们可以从2K Marin调配80人参与本项目，相当于2K澳大利亚总人数的两倍。

在《生化奇兵2》发售之后，2K Marin的100名员工被分为三组。第一个小组负责制作《生化奇兵2》的DLC，第二组是包括创意总监、首席美术师等在内的5名核心成员，他们负责构建原创新作的设计概念，其余所有人都被安排到《幽浮》项目。这三组人都是由备受爱戴的工作室主管Alyssa Finley率领。

2K Marin方面主要负责多人模式，而2K澳大利亚继续开发单人部分。二者的主次关系与《生化奇兵2》恰恰相反。问题是2K Marin的规模大得多，而且毕竟以其为主导推出了《生化奇兵2》这款很成功的游戏。而规模较小的2K澳大利亚并未主导过大项目。凭什么让2K Marin给2K澳大利亚打下手?

2K Marin花了几个月时间开发多人模式设计，建立了一个框架，并对2K澳大利亚的单人模式引擎进行了修改，使其适应多人模式的设定。早期的多人模式设定为生存游戏，四名玩家要互相帮助抵达地图上的目的地，有点像《求生之路》。

▲类似于《X档案》的神秘氛围是开发者所追求的方向。

剑拔弩张

2K Marin与2K澳大利亚之间一直是貌合神离的关系，双方的沟通存在很多问题，就连安排个电视会议都很困难——毕竟他们之间有18个小时的时差。多数沟通工作是通过中层领导完成的，主要是互相交换任务列表。

2010年4月14日，2K总部决定将2K Marin与2K澳大利亚合并，新工作室就叫2K Marin。也就是说，总部默认了Marin的主导地位。但此决定招致了两家工作室双方的不满。澳大利亚方面认为自己失去了地位，而Marin抱怨他们吸收了一个完全不了解的团队。

就在同一天，2K正式对外公布了《幽浮》。

在官方新闻稿中，游戏名称就叫“XCOM”，中间没有横杠，也没有副标题。“未知敌人”这个名字被放弃了。新闻稿中如此描述：“这是一款来自《生化奇兵2》创造者的充满神秘氛围的FPS”。

2K Marin仍然不断收到来自澳大利亚方面的任务列表，双方之间的敌视情绪日益高涨。2K Marin需要更高的主动权，澳大利亚方面也对项目主导权死抓不放——即便其在名义上已经是从属地位。

到2010年5月，2K Marin已清楚意识到其多人模式无法赶上原定的进度，澳大利亚方面也知道2011年11月上市无望。2K总部决定放弃多人模式，要求Marin方面帮助澳大利亚先把单人战役模式做完。此时距离《幽浮》的E3 2010首次正式公众展出只剩下不到一个月的时间。

▲ 2010年E3展公布的游戏画面。

尽管这两家相隔大半个地球的工作室之间冲突不断，2K总部方面仍然希望他们能够加快进度，赶上原定的发行计划。他们相信只要增加人手就能解决问题。两个工作室在分工上尽可能减少重叠，减少沟通的必要。2K Marin被安排了“外勤任务”方面的开发工作，而2K澳大利亚负责幽浮基地战略方面的开发工作。

2K澳大利亚将幽浮基地内容越做越大，现在该地点变成了整个游戏故事的核心，游戏中战役模式的高阶战略、研究和升级都是在此进行。他们还计划做一个Facebook游戏并与基地同步，让玩家能随时随地查看自己的基地。不仅是基地部分内容，2K澳大利亚的几个主要负责人还指挥了外勤任务的设计。但是2K Marin方面不服从的情况时有发生，双方在创作方向上有很大的分歧。2K澳大利亚策划的神秘关卡与未知敌人对于Marin方面来说很难执行，澳大利亚的主策划很难隔着半个地球将其设计意图准确传递给Marin，动画设计师不知道攻击粘状物敌人的特效该怎么做，程序员不知道玩家和敌人的攻击怎么做。

虽然《幽浮》标榜为FPS，其核心机制是研究，玩家要花大量时间拍摄证据、获取信息。任务的目标通常是要让敌人活着，并从中研究出有用的信息。但敌人是没有固定形态、没有脸部的，玩家怎样才算是在其视野之中？美工与程序员对此都无法把握。这对于多数游戏来说是最基本、最简单的机制尤其是这种有大量潜行要素的游戏，你都不知道敌人是否看到了你，如何将游戏进行下去?

当时2K Marin的主管们都在忙着开发他们工作室自己的原创新作，虽然投入了大量人员开发《幽浮》，但整个工作室对此项目的态度是消极的。项目要进行下去，双方领导必须面对面进行合作。为了缓和双方的关系，两个工作室开始交换一小部分员工，互派人员到对方工作室驻扎几个星期或者几个月。此举确实发挥了作用，2K Marin与2K澳大利亚之间的关系逐渐缓和，但游戏的基础已经给做烂了，大批员工陆续辞职。

随着双方关系的缓和，2K Marin逐渐在更大程度上影响了项目的方向。临近E3 2010之时，《幽浮》的方向已悄然转变，不再围绕那种奇妙神秘的遭遇战，而是更多地围绕研究和能力的升级。

在E3 2010期间，2K邀请一些媒体进行了本作的内部演示。这次演示的完整版从未对外界公开，不过有一段预告片中包含了其中的一些片段。媒体对这段Demo反应冷淡，很多评论者不明白2K为什么把《幽浮》变成一个FPS游戏，他们并未注意到本作与原作的相似之处。

开发沼泽

另一方面，Irrational已切断了与《幽浮》项目的所有关系。2K要求Marin和澳大利亚的员工不得与Irrational方面进行任何与工作相关的交流，他们对Irrational正在开发的内容一无所知，直到《生化奇兵无限》对外公开之后他们才和外界同时得知此项目。而2K Games收购的另一家开发商Firaxis当时正在制作一款更传统的《幽浮》战略游戏，但一直未对外透露。2K Marin与Firaxis之间几乎没有什么沟通。实际上，Marin的大部分职员直到那款战略版游戏发售之时才看到了实际游戏画面。

E3 2010之后的几个月是动荡不安的，但这与游戏的公众反响无关。

2010年末，2K澳大利亚多名高层人士离职，包括美术总监Andrew James和设计总监Ed Orman。两人离职后成立了Uppercut Games，后来推出了iOS第三人称视点射击游戏《Epoch》。2K Marin陷入了管理层空缺。在2K双方面的组长级以上都认为，《幽浮》如果继续按照“神秘敌人”以及研究基地任务架构的路线走下去，可能永远也完成不了。于是游戏进行了一次小改版。

组长们尽力保留住之前开发的

▲这种风格的宣传画奠定了当时《幽浮》的游戏基调。

内容，同时找到能对《幽浮》进行改良的突破口，让游戏能尽快上市。游戏的整体架构不变，但关卡内的游戏体验改变了。在改版阶段，各主要负责人还要确定的一点是游戏的核心究竟是射击还是潜行?

Marin 内部各部门马上着手为新增内容做样本，从其他游戏借鉴了一些元素，包括《分裂细胞》中敌人寻找玩家的方式。还有一个类似于传统动作射击游戏的样本。大约就是在这个时期，游戏策划们决定让玩家控制另外两名组员，这是2010 年版本中所欠缺的。最初对组员的控制非常有限，但是游戏的战略性会大大提高，这也导致游戏从第一人称视点变成了第三人称视点，这样玩家才能更好把握战场全局，而这意味着需要进行一次伤筋动骨的大改动。

2K Marin 内部正在开发原创新作的几位总监级人物都被召回到《幽浮》项目，开发中途的新作被取消，这对于 Marin 团队的士气又是一次沉重打击。在此之前，很多加入到 2K Marin 的员工都是看到《生化奇兵 2》大获成功，他们相信接下来的原创新作会让这家工作室成为 2K Games 的王牌之一。谁知原本以为只是抽空帮个忙的《幽浮》变成了他们的主要工作，而投入极大热情的原创新作就这么被取消了，他们陷入了所谓的“开发沼泽”，已无法抽身。2K Marin 的很多人都认为，他们是在给其他工作室擦屁股，而且还永远擦不干净。

《幽浮》是否能顺利做完上市已经不重要了，2K Marin 的目的已经改变了。它不再是 2K 的新秀工作室，他们再也没有机会像 Irrational 那样拿到大预算开发自己的品牌。他们成了一个擦屁股的工作室。

另一方面，2K 为了把已经耗费大量资金的《幽浮》做完，又安排了多个总监级的人物到 2K Marin。创意总监 Jordan Thomas 变成了总编剧，将整个剧本推翻重来。之前的版本影射了五六十年代的美国人权问题，Thomas 将这些故事细节做到主线中，并将时代背景移到 1962 年，融入冷战期间的各种阴谋论。

为降低制作难度，游戏结构进行了整改，关卡改成了线性推进的方式，随机关卡被抛诸脑后。此外还加入了类人型敌人。此时，2K Marin 已正式成为本作的主导工作室。

■ Jordan Thomas

全新开始

据多名高层员工透露，2K Marin 对于 E3 上展出的《幽浮》版本很不满意。2011 年初的版本则是相当于之前几个版本的大杂烩。

2011 年春，开发团队的几位负责人联合向 2K 总部请示，他们提议将当前的版本暂时搁置，用距离 E3 的十周时间做出一个新 DEMO，这次是他们真正想做的游戏形态。他们希望由此实现一个崭新的开始。

尽管《幽浮》已经耗费数年时间，烧掉了数不尽的资金。但据消息人士称，2K 总部对《幽浮》的改版提案还是支持的。不论过程如何，他们的目标是要做出高品质游戏，只要能造出《GTA》、《生化奇兵》那样的新品牌，花再多时间都值。于是 2K Marin 将 2K 澳大利亚提出的随机关卡和侦查模式全部取消，他们的目的其实很直接：改变游戏视点，增加新技能与外星人的能力。过去做的美术素材还能接着用。

新 DEMO 要加入第三人称视点，强化小组控制，但是以其原有的版本架构根本做不到，要做一个第三人称视点的全新 DEMO，10 个星期的时间不大够。结果 2K Marin 再次妥协，E3 2011 的 DEMO 还是主视点的——虽然他们当时知道最后会转换成第三人称视点。

▲ Zak McClendon

这个新 DEMO 获得了媒体的好评，至少比上一年的内部演示要好。通常，E3 上展出之后，接下来就要把游戏资料一点点挤出去，陆续发布截图、预告片、制作花絮、访谈等等。而《幽浮》在 E3 展之后再度潜伏。Jordan Thomas 对《PC Gamer》杂志说：“我们觉得它的《幽浮》味道还不够浓。”

在 E3 2011，2K 已经公布了《幽浮》的发售时间——2012 年 3 月 6 日，2K Marin 剩下的时间不到一年。这个发售时间会刚好和《质量效应 3》撞车，该作被不少媒体认为是本世代最佳科幻游戏。《幽浮》项目组压力山大。

E3 2011 的 DEMO 确立了《幽浮》第三人称战术射击游戏的基本基调，对此 2K Marin 的士气略有提高。

2011 上半年，《幽浮》改造进展顺利。从 E3 DEMO 开始，两家工作室对游戏创作方向总算达成共识。这是双方合作效率最高的一年，Marin 和澳大利亚工作室频繁互派员工到对方总部驻扎。最初，2K 澳大利亚对 Marin 派来的人还有一些抵触情绪，之后逐渐变得亲密无间起来，还邀请他们参加到每周四的“酒吧之夜”。

在 2K Marin，项目领导层也逐渐明晰起来。Jordan Thomas 的创意总监地位已得到认可，高级系统设计师 Chris Proctor 和设计总监 Zak McClendon 也获得认可。Thomas 决定将《幽浮》打造成经

典原作与原创新系列之间的桥梁，剧情变得更重要，他们已经选定配音人员，录制了剧本台词。（第二年大部分角色的台词都被重新录制）

虽然方向终于清晰了，开发环境也得到了改善，但是因为游戏改动太大，所需的时间远比想象的要长。很多场景必须重新制作。2K Games 过度放权是一把双刃剑，一方面它给予开发者足够的自由，催生了《生化奇兵》这种优质大作。但是因为对工作室几乎完全撒手不管，也导致各游戏项目不断延期。2K 澳大利亚与 2K Marin 之间的沟通问题，与 2K 总部没有及时介入有关。

2011 年 E3 展公布的新 DEMO。

终点线

2011 年 10 月，2K 总部将所有《幽浮》团队召集在一起，宣布给 Marin 更多时间完成《幽浮》，但前提是必须做出重大改变。

为了解决沟通问题，2K 澳大利亚必须完全撤出此项目。虽然两家工作室之间一度剑拔弩张，但经过了这么多年，很多员工之间已经成了朋友。在 2K 的声明之后，2K Marin 邀请许多 2K 澳大利亚的员工到 Marin 办公室工作，有些接受了邀请，也有一些另寻高就。

此外，工作室主管 Alyssa Finley 遭降职，由 2K Games 开发总监 John Chowanec 取而代之。不过知情人士称降职只是形式上的，实际并未降薪。Finley 仍然掌管开发，Morgan Gray 掌管创作方向，而 Chowanec 有最终决策权。

虽然 2K 延长了开发时限，但各员工也必须有所牺牲。Chowanec 要求所有人一天工作 9 小时，而且要“用 5 天干完 7 天的活”。这不是 2K Marin 第一次进入加班模式，但这次有所不同。开发《生化奇兵 2》时，大家都是自愿的。而这次是强制的，2K Marin 内部怨声载道。

2011 年 11 月 8 日，2K 正式宣布《幽浮》将推迟到下一个财年发售，即 2012 年 4 月 1 日至 2013 年 3 月 31 日之间。没有公布确切时间范围，说明 2K 根本不知道什么时候能把游戏做完。

2012 年，《幽浮》的处境再次恶化。很多高层与董事都对这款做了 6 年的游戏失去了信心。这一年，肯·列文邀请 Jordan Thomas 帮助 Irrational 完成《生化奇兵 无限》。结果他一去不回，后来成为一名独立游戏开发者。

2012 年 1 月，Firaxis 宣布开发《幽浮 未知敌人》。这是一款更接近于原系列的传统战略游戏，玩家与媒体都对其高度评价。春季，《幽浮》团队认为他们已经在朝着终点线冲刺，他们不想再花 10 个星期为 E3 做一个新 DEMO。

2012 年 9 月，Kotaku 网站曝光了《幽浮》的市场调查资料，其中出现了该作第三人称版的新截图。Kotaku 猜测 2K 为了改善财务状况，可能会停止向那些麻烦不断的项目输血，《I Am Alive》和《幽浮》都可能被缩减成低价游戏以网络下载的方式推出。《幽浮》官方论坛炸开了花，粉丝纷纷表示担心这款等待多年的游戏烂尾。

被转到 2K Marin 的 2K 澳大利亚员工们在那里恢复了“酒吧之夜”，那成为他们发泄沮丧情绪的场所。不过因为成员们分布于整个湾区，他们的“酒吧之夜”无法像在澳大利亚那样规模盛大。2K 澳大利亚被并入到 2K Marin 麾下之后不久又恢复了过去的配角地位，他们为 Irrational 提供《生化奇兵 无限》的开发支援工作。

《幽浮》管理层再次进行了大改组。《生化奇兵 2》总策划 Zak McClendon 成为本作的设计总监。在他的指挥下，2K Marin 进行了大量的快速尝试，测试了有机体敌人、水晶体敌人和经典敌人类型。玩家喜爱的一些原作要素回归。2K 产品开发部曾叮嘱 Marin 不会加入原作中的小型灰色外星人，但是在 Firaxis 的《未知敌人》成功后，sectoid 变成系列的一个标志性形象，2K Marin 也把它收录到游戏里。

Alyssa Finley

2012 年中，《幽浮》总算达到了 alpha 状态。但是开发团队都已经厌倦了 alpha 这个词。他们最早在 2010 年 11 月已经有一个 alpha 版本，2011 年 3 月又达到了 alpha 阶段。就像“狼来了”的故事一样，这个词已经失去了意义。不过这次感觉是真的达到 alpha 阶段了，游戏已经可以从头玩到尾了。游戏的架构与剧情都具备了，还有相当有趣的游戏系统。

2013 年 3 月，《幽浮》达到了 beta 阶段。2K 发行部门开始着手营销宣传工作，制作了封面，终点就在眼前。但大部分开发者没办法开心起来。

《幽浮》最终发售后，2K Marin 将何去何从?

各奔东西

2013 年 4 月 15 日，2K 关闭了《幽浮》的原官网。导致外界怀疑该作已被取消。4 月 26 日，2K 宣布《幽浮》将正式更名为《调查局 幽浮解密》。

在接受媒体采访时，开发团队强调了这个崭新版本的战略层面，这难免令人将其与《幽浮 未知敌人》对比。2K Marin 创意总监 Morgan Gray 说：“我们团队一直在努力利用核心的《幽浮》要素，比如战略决策，以及队友的永久牺牲……最后《调查局》将为玩家带来其他第三人称视点战术射击游戏前所未有的挑战。”高级制作人 Nico Bihary 承认，Firaxis 做的《幽浮 未知敌人》为他们奠定了基础，让他们能够讲述一个原创的故事，玩过《未知敌人》的玩家会明白本作故事的来龙去脉。此时，《调查局 幽浮解密》终于定下了最终发售日：2013 年 8 月 20 日。

在 2K Marin 开发《幽浮》的 8 年时间里，整个业界发生了翻天覆地的变化。Irrational Games 已是 2K 无可争议的主导力量。曾经与 Irrational 地位相若的 2K 澳大利亚则变得无足轻重。而 2K Marin 曾经的壮志豪情已成为褪色的记忆。

当年的大部分人才已各奔东西，2K 澳大利亚的规模大幅缩减。莱恩·布兰特以及 2K Games 的大部分创业者已经在 2007 年 3 月被董事们踢出局。布兰特因为伪造商业记录而被判刑。

所幸的是，据知情人士称，2K Marin 目前还处于相对健康的状态。2K 承诺尽量不裁员。虽然《调查局 幽浮解密》的销量并不成功，很多了解内情的人还是很佩服 Morgan Gray、Zak McClendon 和 Alyssa Finley 终于把这个项目脱离泥沼，拉到了终点线。游戏于 7 月份做完后，很多高层主要制作人员都放长假了。

2K Games 及其母公司 Take-Two 仍在不断对外强调，他们将致力于扶持最优秀的人才，打造最高品质的游戏。在 Take-Two 的 2013 年报中，提出的今后两大关键点是：多样化的业界领先品牌，以及“世界级的创作团队”。

2013 年 9 月 17 日，《GTA5》震撼上市，3 天内销售额超过 10 亿美元，首周销量超过 1700 万套。Take-Two 对顶尖游戏品质的追求得到了充分的回报。《GTA5》的成功会让他们继续以坚定的步伐追求最高游戏品质。

TITANFALL

作为 Xbox One 最受瞩目的大作，《泰坦天降》也会登陆 Xbox360 平台，让尚未过渡到次世代主机的玩家也能感受到本作的非凡魅力。虽然 Xbox360 版在画面上肯定不如 Xbox One 那么细腻，但游戏的核心系统和独到之处将会一一保留。至于本作的特有魅力，且听我慢慢道来。

泰坦天降	EA		主视角射击
多机种	Titanfall		美版
	2014年第二季度	人数未定	售价未定
	对应机种为X360、XboxOne		对应玩家年龄：未定

两种势力，特有的故事魅力

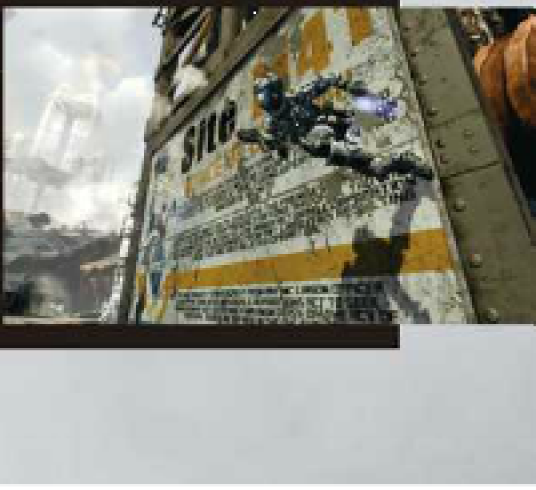
与一般的主视角射击游戏不同，本作舍弃了离线模式，玩家必须联网才能进行游戏。为此，Respawn 团队表示为了保持游戏的质量和保证公司的资源控制，毅然地舍弃了单机模式。因为制作一个战役任务需要让整个团队花费六个月的时间来开发，但完成战役的玩家并不多，投入和产出并不成比例，还不如集中全部力量做出一款让人惊异的在线多人游戏。虽然如此，但是游戏并没有舍弃剧情要素。人物故事、游戏背景和过场动画这部分的内容将会很自然地融合在游戏当中。比如每一个关卡战役之前都会交代本关的背景故事和战役目标，同时在玩家的实际体验当中也会和这些内容密切相关，能让势力双方的玩家都非常入戏。

游戏的故事在开拓地“The Frontier”发生，这是人类在宇宙探索的区域，仍然到处充满着未知的危险。在这个区域中有两股不同的势力在进行着争夺。IMC，全称 The Interstellar Manufacturing Corporation，原本是由抽取称为 Hammond Engineering 天然能源的小企业发展而来。经过一个世纪的购买和合并，成为了以榨取 Hammond Engineering 为利益目标的星球大企业 IMC。为了保持公司最大的利益优势，一直都专注地榨取 Frontier 的能源。另一个势力则是 M-COR，是守护 Frontier System 的军事势力，由几个大的旅团协同组成。为了阻碍 IMC 的野心与对方开始战斗。

争夺分数，进化的胜负方式

由于游戏只有网战，因此游戏的胜负规则非常的重要。在本作中以 6VS6 的方式进行，每次游戏都会设定一个分数限额，双方玩家需要通过击杀对方来取得分数，达到既定分数的一方为胜利。当然，取得的分数也有高低之分，击杀普通的目标只能取得 15 左右的分数，但一旦能击杀泰坦的话，就能一口气获得 500 左右的点数，距离目标分数大大缩小，因此选择何种战斗方式对于取得胜利具有很大的影响。

达到分数就算完？在《泰坦天降》里可不是。胜负中的一方在达到目标分数后还会有延续剧情出现，例如失败的一方会逃跑，胜利的一方可以乘胜追击，击落对方的运输舰。击落的成功与否，除了获得的分数有所差异之外，也许会影响今后的剧情发展。因此胜利的一方不要因此而懈怠，赶紧抓住机会击落敌人的运输舰吧！



三种配置，混合的战斗方式

本作有两种基本的战斗模式，包括作为驾驶员战斗和驾驶泰坦机甲进行厮杀。游戏强调两种方式的混合战斗，无缝切换让游戏的节奏变得非常的紧凑。当然这两种模式是不能随意切换的，玩家需要在一定时间后，利用方向键的↓来召唤机甲降临。游戏中的通讯员会提示玩家剩余的时间等，非常的贴心。在驾驶员的状态下,游戏表现出“《COD》系列”的特色和手感，但二段跳和飞檐走壁让游戏的范围变得更加立体，战略性会更加突出。一旦驾驶上机甲，游戏的特色就马上显示出来，灵活的移动方式和爽快的重武器攻击一定能让玩家欲罢不能。那么，这两种状态具体的情况如何？下面让我们一起来看看。

驾驶员战斗

驾驶员状态是游戏中最基本的战斗方式，但不要以为有机甲在驾驶员状态下就很弱，只要能灵活应用自身的优势，即使面对泰坦机甲也不会处于劣势。在游戏开始的时候玩家可以选择三种不同的武器配置。第一种是突击士兵，配有中距离的突击步枪、守护者左轮枪和反泰坦武器炮。第二种是战术兵，这种配置下要求玩家有一定的策略性，配备有智能追踪武器能自动锁定敌人，攻击后子弹会自动追尾拐弯攻击敌人，特殊的武器是磁性地雷发射器。第三种则是近战兵，强调近战攻击，配备有半自动霰弹枪，左轮手枪和反泰坦火箭发射器。三种模式各有优势，玩家可以选择喜爱的方式进行战斗。当然，无论是哪种兵种，都带有光学迷彩的特殊能力，按下后玩家可以在一定时间内隐藏自己的身姿，进行突袭。

作为游戏最大的特色之一，玩家可以利用喷射背包进行两段跳，去到高处掌握敌人位置。同时也能利用喷射背包进行飞檐走壁，大大加快了游戏的整体节奏，这也是游戏最大的特色之一，让原本平面化的主视角设计游戏由此变得立体，不难想象主视角设计游戏业将进入到另外一个新的次元。在驾驶员状态下，玩家还能利用特殊的武器与泰坦机甲进行战斗。游戏中也充满着多样的可能性，玩家可以趴在队友的泰坦机甲上进行攻击和火力支援，甚至还能抢夺敌人的机甲，将敌人从驾驶舱内拉出来，非常的真实和爽快。

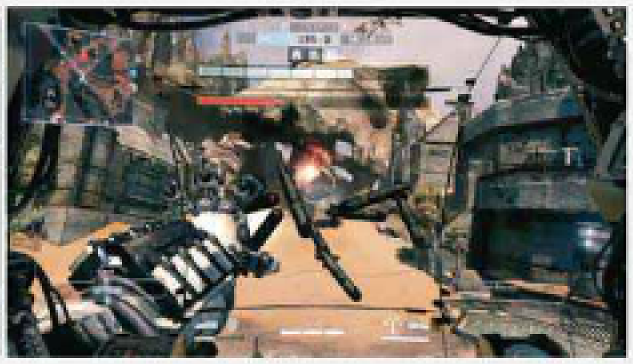
泰坦机甲战斗

泰坦机甲绝对是本作最抢眼的要素之一，它的存在颠覆了以往主视角射击的游戏的体验。泰坦机甲虽然看上去笨重，但是移动起来一点都不含糊，背后的喷射器还能带来快速移动的畅快体验。虽然操作很灵活，但毕竟泰坦的体积太大，几乎就是一个移动的大型靶子，因此要加倍小心。与驾驶员形态相同，游戏同样提供了三种不同的武器配置供给玩家选择。分别是第一种的标准形态，装备有战斗步枪和漩涡阻隔器。利用阻隔器可以制造出小磁场来抓住射来的子弹、火箭等攻击并反射回去。第二种是重装泰坦，装备半自动加农炮和电子烟雾。熟练的玩家可以对敌人带来精准的打击，并且可以利用烟雾来隐藏自己的行踪，干扰敌人的雷达或者从敌人的围攻中逃脱。第三种是高爆泰坦，装备了一次4发的高爆火箭，一次攻击能带来大范围的爆炸攻击。这种配置下同样装备有电子烟雾系统。无论何种配置都装备有集束火箭。除此之外还能利用拳头进行攻击与敌人的泰坦进行战斗。打爆敌人的泰坦后如果敌人没有及时逃脱还能将敌人从泰坦中拖出来，非常暴力。而一旦自身的泰坦被打爆，则需要立即使用弹射器进行逃脱。不过需要注意的是玩家在这个状态下是无法移动的，因此有可能就在空中被敌人轰杀。

战斗方式的混合

这两种战斗方式是无缝穿插在游戏当中的，游戏进行到一定的阶段之后，玩家可以在通讯员的指示下召唤机甲，所需的时间并不是固定的，因此玩家不必担心在同一个瞬间会有大批机甲出现的情况。这样做的好处是在于能让玩家在不同的状态下进行配合。在召唤机甲的过程中，由于需要一定的时间，因此玩家需要时刻保护好自己免得被敌人击杀。而在驾驶员状态下，玩家还能趴在队友的泰坦上进行火力支援，而泰坦也能为驾驶员提供援护。到了一定的时间之后，还能使用驾驶员状态下特有的武器装备，该武器的能力能和泰坦的攻击力比肩，非常实用。

当玩家进入到泰坦之后，战斗的方式开始了翻天覆地的进化，操作上有机甲特有的重量感，但移动上一点也不会迟钝，还可以利用喷射来迅速移动。在机甲间进行对抗的时候，由于有耐久值的设定，因此在和驾驶员状态下的感觉非常的不同。是拉远距离进行牵制还是干脆一口气拉近距离利用近身攻击来取得攻击就要看具体情况而定。但是一旦近身攻击打不中的话，有可能被敌人拉开距离轰杀致死。而游戏就必须在这两种状态中相互切换，选择合适的战斗方式进行。



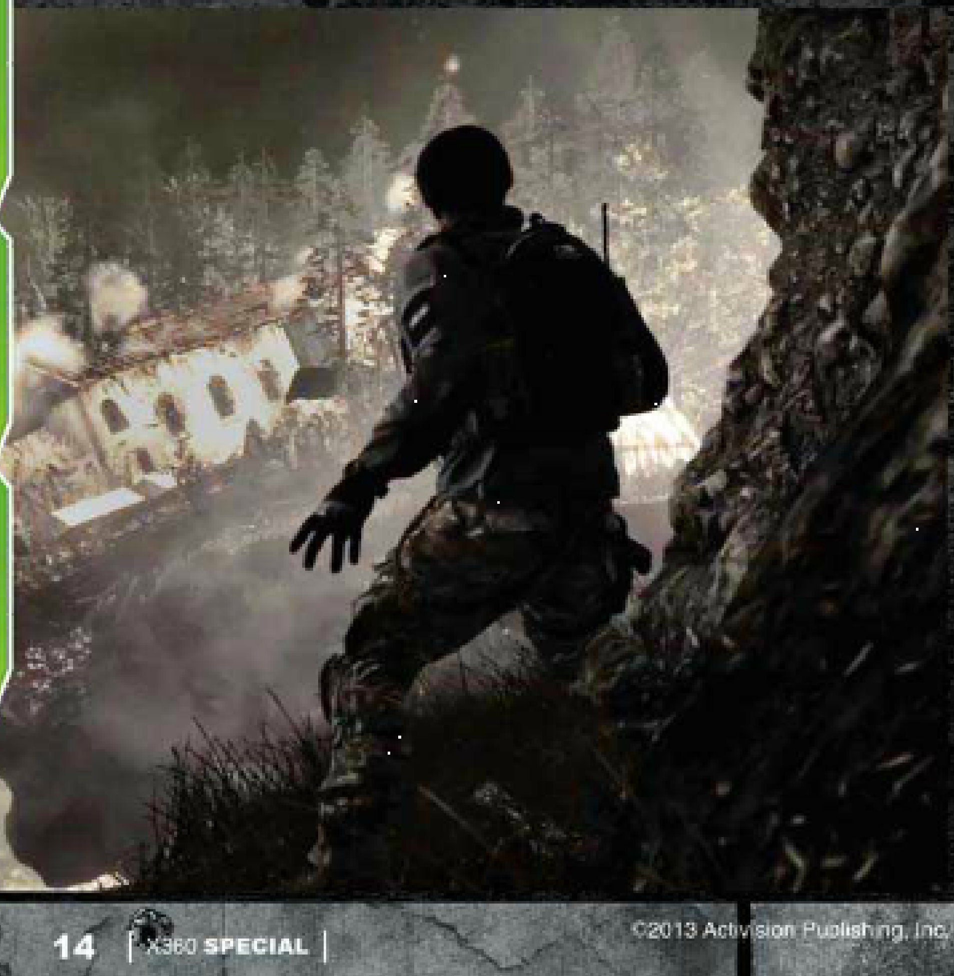
结语

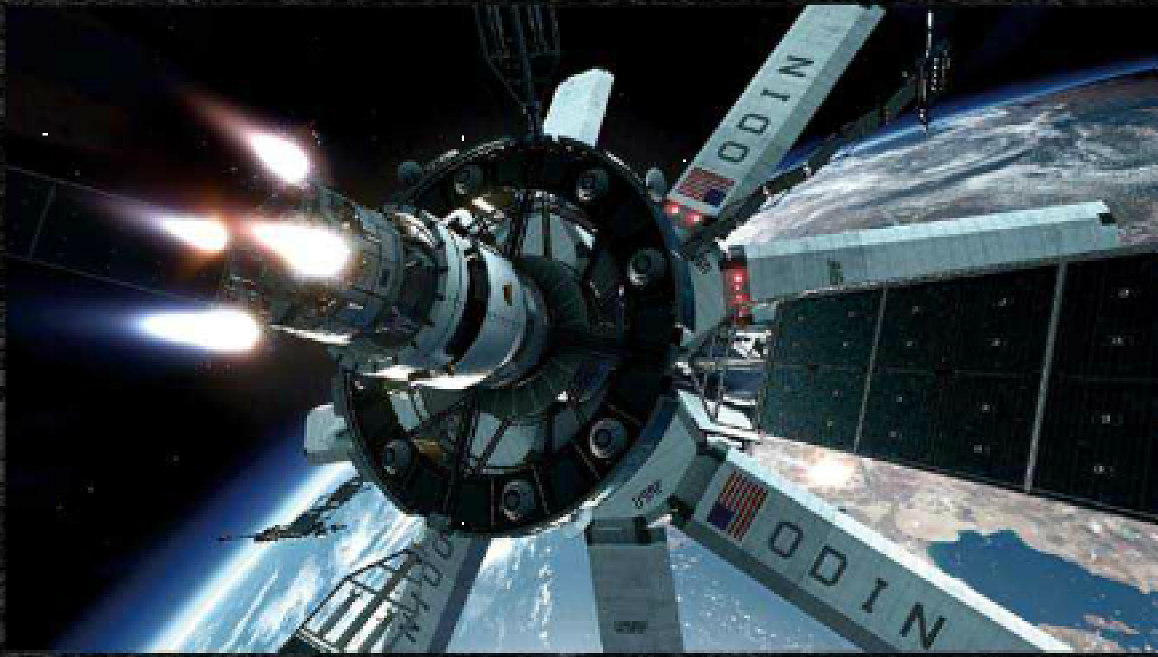
总得而言，游戏的要素表现得非常优秀。画面虽然没到非常惊艳的地步，但最舒服的是游戏的帧数很足，非常流畅，有一种行云流水之感。虽然驾驶员状态下的手感和“《COD》系列”有些类似，但是两段跳和飞檐走壁的设定让游戏的体验从平台变得很立体，让玩家充分地感受到自由的感觉。泰坦机甲的操作非常优秀，能让人感受到别样的操作感，机甲和驾驶员的配合战斗更是游戏战役当中的关键。同时游戏的火爆程度非常之高，由于敌人多，特征明显，玩家并不需要耗费太多的时间在等待或者寻找敌人身上，每时每刻都感到血脉喷张，非常刺激而且能抓住玩家的吸引力。让我们一同期待这款“神作”的到来吧。

文 实习小编 鱼楠　美编 心の永恒

在世代交替的今年，我们即将迎来“《COD》系列”最新作：《COD 幽灵》。作为当今世界上最畅销的游戏系列，《COD 幽灵》的一举一动都备受玩家关注。对于这样的一个系列，我们已无须多介绍，在即将迎来其面世之际，让我们看看本作的新情报吧。

COD 幽灵		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty:Ghosts		美版
	2013年11月5日	本地1~2人，在线人数未定	59.99美元
	对应机种X360、XOne		对应玩家年龄：17岁以上





故事情报

●自天而降的毁灭之矢

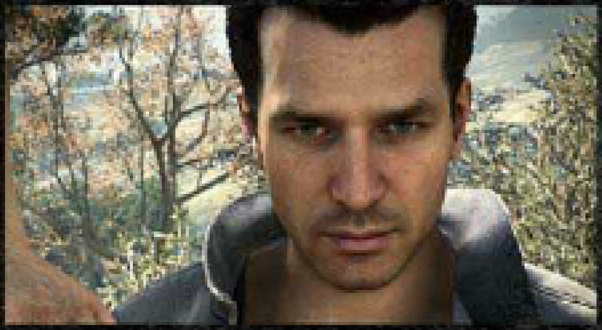
本作的故事舞台是在一片荒凉的美国，其原因是他们遭受了本国原有战略卫星武器的攻击。在地球同步轨道上的战略卫星武器“ODIN”，是可以对地面发动攻击的究极战术兵器，某天遭神秘部队的袭击，在无重力战争的最后，ODIN 的控制权被夺走，随之对美国发动了一次又一次噩梦般的攻击。在这一作新加入的宇宙空间战是系列的首创，玩家将会在故事序章亲身体验到这场争夺 ODIN 控制权的战斗，在无重力环境下的操作想必是一番相当新颖的体验吧，那玩家将如何控制自己的角色呢？

©2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc.

●迷之组织与反击的狼烟

袭击美国的神秘组织 FEDERATION，关于他们的一切都尚未明确。值得一提的是 FEDERATION 的字面意思为“同盟”、“联盟”，想必他们的背后会由许多组织有所关联，他们袭击美国究竟是为了什么？

美国在派出正规军反击 FEDERATION 的同时，也派出了另一支执行极秘任务的特殊部队，幽灵。正如其名，无人知晓他们是谁，来自哪里，甚至连这支部队是否真实存在也无法证明，甚至还有他们是来自各个特种部队的精英一类传闻。他们共同且惟一的标志，那就是他们都戴着骷髅面具。本作玩家将在这支部队中投入对 FEDERATION 展开的反击战。究竟这支继承了传说战士之名的部队能否扭转美军的劣势呢。



●掌握故事关键的父子

在本作故事模式中曾出现过一句话形容一对父子：一个爱国的男人可以为国家献出他的一切，甚至是他的儿子。想必这对父子是本作故事的核心人物，并且儿子还会以幽灵小队一员的身分活跃在战场上。

游戏系统

●引入场景破坏

一直以来都有人指责“《COD》系列”全是按剧本走的套路，最突出的表现便是不可破坏的无敌场景。但在今年的 11 月，这一切会成为过去：在新引擎的作用下，《COD 幽灵》加入了以往“《战地》系列”才有的场景破坏！玩家不光能将小物品击毁，甚至连一些大场景也可以破坏，改变场地形状，并对周围的敌人造成伤害或影响，甚至能扭转战局。比如玩家可以直接对一些地形进行破坏，对在那片地形行动的敌人战车单位造成意想不到的打击，相信这个全新变化会给以往熟悉的多人模式带来极大的新鲜感。

●自定义项目

如今的《COD》越来越注重自定义项目，此前的徽章标记就曾大受好评，《COD 幽灵》更是有着全新的创举。在以往的系列作品中，玩家在多人模式中自始至终控制的都是一名角色，但可以对该角色进行比较细致的订制。而在《COD 幽灵》中，玩家将可以创建 10 名角色并对其分别进行设置。

通过选择头部，体型与身体装备，就可以产生近 2 万余种组合，并且本次还是第一次引入女性角色！每名角色的装备自然都是独立设定的，玩家大可以放心设计不同的士兵。得益于新引擎的功劳，人物的移动更加遵守物理常规，新加入的滑铲让玩家冲刺到掩体的动作更自然。

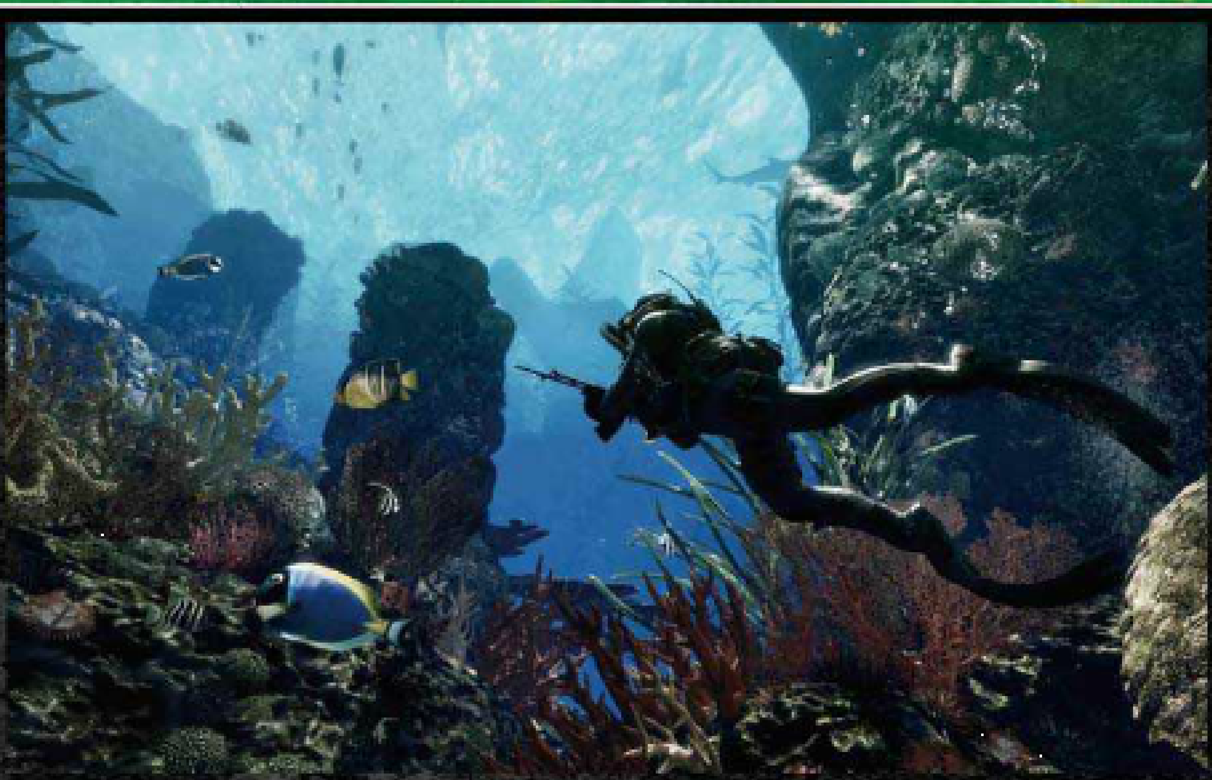
玩家所设定的 10 名角色均拥有一次转生机会，总转生次数同样可以反映到玩家的军衔上，即最大依然为 10 转。不过由于是采用分人设定，所以让玩家更有转生的动力，也更容易投入到不断重复的战斗中。另外这也关系到后面所述的战队模式。

●装备系统

本作的装备系统有些类似于《COD 黑暗行动 II》的选十系统。副武器与各辅助装置以及 PERK 都有不同的点数，玩家可自由定义，但总数不能超过上限。副武器、辅助装置的点数在 1 ~ 3 点之间，PERK 的点数在 1 ~ 5 点之间，点数上限是 11 点。本作 PERK 的数量大幅上升，过去很多具有多种效果的 PERK 被完全拆分为数个单独的 PERK，以方便玩家进行更加自由地组合，不再有鸡肋的感觉。

本作中登场的 PERK 被分为 8 大类，分别是 :Speed、Handling、Stealth、Awareness、Resistance、Equipment、Elite。下面简单介绍几种已知的 PERK 的性能。

名称	点数	属性
Agility	2 点	提高移动速度。
Strong Arm	1 点	投掷距离更远，减少握雷时间。
On the Go	2 点	奔跑时自动上弹。
Reflex	2 点	切换武器的动作加快。
Takedown	1 点	杀死敌人时不会被标记。
Ping	2 点	杀死一名敌人时自动标记附近的敌人。



▼随着手持时间长短而会有“闪光弹” “EMP干扰弹”等不同效果的新武器：9-BANG。

■APP应用联动的Early Clan Registration。

新元素一瞥

●新武器大爆发

在主视角射击类游戏中不缺武器，只是实际反复使用的就那几种，但新武器总会吸引住玩家的眼球。这回的《COD 幽灵》在新武器方面有大动作，30 种以上的新武器强势参战！新武器类型繁多，涵盖突击步枪、SMG、LMG、霰弹枪、狙击枪和发射器。另外在武器分类中还会增加全新的 Marksman Rifle（神射手步枪），其性能介于狙击枪和突击步枪之间，威力大于后者小于前者，但灵活性优于前者而小于后者，届时玩家可仔细把玩体会。

这次的装备解锁方法变成了“《COD 黑暗行动》系列”的手动解锁法，即玩家升级后会获得代币，然后用代币自由解锁已出现的装备。已知的新武器包括 CZ805Bren、AK12、MTAR25。其他装备方面，虽然官方尚未表态，但已经初步判断有光学隐身迷彩、行动探测仪、双弹头火箭筒等等，让人心动不已。

本作还有 APP 应用联动，通过 APP，玩家可以时刻保持与游戏的连接，查看自己的状态，当然也能查看朋友的现状。通过这个应用，玩家可以与战友通信，还可以编辑自己的战队，为战斗做好一切准备！

●战队模式

战队模式（Squads）是《COD 幽灵》新增的多人模式，类似于“《COD 现代战争》系列”特别行动模式中的生存玩法。不过不太一样的是玩家需要自己组建一个战队，战队中的成员来自于你在多人模式中创建的角色，每个战队人员上限为 6 人。组好战队后，玩家可以派出这支队伍参加各种模式。战队模式既可以在线游戏，也可以离线游戏。在线时玩家在此模式中获得的 XP 与其他多人模式是共通的，因此玩家可以通过玩这个模式来赚取经验或解锁装备。不过当玩家离线游戏时，则无法获得经验，只能使用已解锁的装备。战队模式的主要玩法如下：

Squad vs. Squad :两名玩家之间的对抗，看看谁的战队更厉害！

Squad Assault :玩家可邀请最多 5 名队友对抗 AI 队伍，以此来检验你们的战斗能力！

Wargame :6 人对抗，支持最多 6 名玩家进行的两支战队之间的比赛，允许玩家随时切换控制的角色。

Safeguard :玩家合作抵挡不断来袭的敌人。游戏难度会随之增长，在 20 轮内是普通竞赛，第 40 轮开始就是“Safeguard Extended”，还有往后无回合限制的战斗“Safeguard Infinite”你能生存多久呢？

●连杀奖励

在《COD 幽灵》中会有多达 20 种以上的连杀奖励，像是 Juggernaut Maniac, Helo-Scout, Vulture 和 the ODIN Strike。你还能带一只军犬，帮你提防周围的敌人，或是悄悄接近敌人并给予其致命一击。

◀虚拟形象服装。

►地图Free Fall。

■主题曲survival由Eminem演唱。

●多人模式新玩法

虽说多人模式中最火的永远是 TDM，但 Activision 依然在思考如何为玩家们带来新的乐趣。《COD 幽灵》已确认会加入至少两种新模式，以下分别介绍一下：

Search and Rescue：这个模式看起来像是 Search and Destory，实际上还融入了 Kill Confirmed 的要素。在该模式中干掉一个敌人后会出现一个狗牌，不过狗牌的作用不同。在 Kill Confirmed 中，只有捡起敌人遗留下来的狗牌，我方才能得分。相对的，如果能回收我方战士留下的狗牌，就可以避免被对方得分。而在这个新模式中，只要我方成员捡起这面狗牌，死去的队员就可以复活。只有被对方抢到狗牌之后，我方队员才算是退出战场。

Cranked：很有意思的模式。在这个模式中，当玩家干掉一个敌人之后就会出现 30 秒的倒计时，如果在 30 秒内还没有干掉新的敌人，玩家就会自爆而死。每干掉一个敌人，30 秒的倒数都会重置。

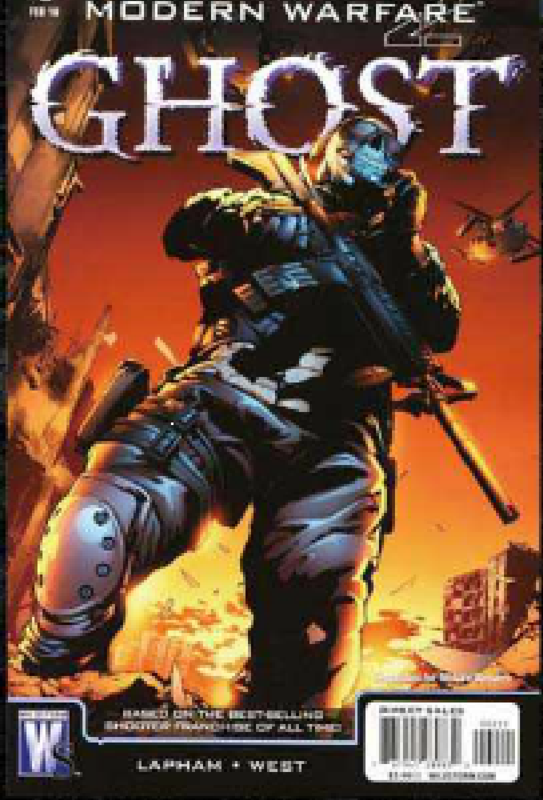
除了这两个新模式外，已确定会于本作登场的模式包括：Free for all、Team Deathmatch、Search and Destroy、Domination、Kill Confirmed、Infected、Grind、Blitz、Hunted。

●季卡、DLC 情报

《COD 幽灵》会有配套 DLC，如地图“Free Fall”等推出，而且同样会有季卡（SEASON PASS）发行。和此前一样，《COD 幽灵》的季卡售价为 49.99 美元，在购买季卡之后，玩家除了可以免费获得若干个多人模式专用的地图包之外，还会获得一些季卡独有的内容“bonus digital content”，此外还会获得一个特别的多人模式皮肤：代号“幽灵”西蒙·莱利中尉。

《COD 幽灵》的次世代版和本世代版的 DLC 毫无疑问是不通用的，因此玩家需要分别购买不同版本的 DLC。但对于想体验次世代版《COD 幽灵》又不打算第一时间购入次世代主机的人，Activision 很贴心地推出了季卡升级服务。即玩家购买了本世代版的季卡之后，可以在限定时间内免费将本世代游戏升级为次世代版（没有购买季卡的用户只需 9.99 美元即可升级）。另外，玩家在本世代版本中打出的所有玩家数据，均可完全继承到次世代版本之中。

■地图Free Fall。



元祖幽灵

既然说到幽灵，那就不得不提在《使命召唤 现代战争 2》中登场的元祖幽灵：代号“幽灵”，他的真名叫西蒙·莱利（Simon Riley），是 141 特遣部队队员，军衔中尉，特征是头戴印有骷髅头的巴拉克拉法帽及太阳眼镜，主要负责部队的后援工作。值得一提的是，他是还是官方授权漫画《现代战争 2 幽灵》（《Modern Warfare 2：Ghost》）的主角。

文 秋沙雨 美编 anubis

刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft		动作
多机种	Assassin's Creed Ⅳ:Black Flag		美版
	2013年10月29日	本地1人，在线2～8人	59.99美元
	对应平台为X360、XboxOne		对应玩家年龄：17岁以上

活跃于加勒比海的暗杀者

人物

本名爱德华·蒂奇，加勒比海最有名的海盗，安妮女王复仇号的船长。在本作里他将是主角的重要伙伴，同时也是他在海盗之路上的导师。其远近闻名的残暴甚至让加勒比海陷入前所未有的恐惧之中，而这其实是为了不让敌人接近而故意弄的演出。

黑胡子
BLACK BEARD

3代主角康奈的祖父。出身自威尔士，有着英国与威尔士血统的年轻混血儿，亲切帅气且武艺高强，很具有人格魅力，但同时也很鲁莽而自我中心，很爱喝酒。

爱德华·肯威
EDWARD KENWAY

与黑胡子一起统帅海盗们的栖息之地拿骚的首领。遵从着自己定下来的规定，不会对英国国际的船出手。

以英国和法国的船为目标而进行着海盗行动的人物，在游戏初期曾与爱德华和黑胡子一起行动过。性格残忍而疯狂，与本作的剧情有着很大的关联。

特立尼达出身的黑人奴隶，在十岁时逃跑。在战斗能力方面能够与爱德华有得一拼，在爱德华的海盗团里他算是很冷静的一个人物。

出生于巴巴多斯的英国人士族人家，以离婚为契机从家里逃跑，结果在完全没有掌握航海术的情况下成为了海盗。在被西班牙军攻击而负伤的时候被黑胡子救助。

剧情

时间为 1715 年，地点为加勒比海……
因为大国之间的对立所引起的混乱导致这片海域成为了臭名昭著者们肆意叫嚣的无法地带。
梦想成为霸者的男人们一个接着一个地踏进了这片大海。
他们成为“海盗”，在加勒比海上持续交战着。

在这里，诞生了一个新的海盗——
男人的名字叫爱德华·肯威。
他对大海的混乱心怀雀跃，他奋战的姿态宛如厉鬼战神。
他带着自己的船“寒鸦号”一起，开始了改写加勒比海势力布局的战斗……

单机模式

开放世界

本作将是一款开放世界的作品，《黑旗》的世界将分为 11 个大区域，在每一个区域都有一个“需要攻略的要塞”需要玩家去征服。而且本作采用了无缝链接机能，地图上所有的场景都是无缝连接在一起的：城市、丛林、海洋、战舰，乃至海底，开放世界的设计让玩家在游戏中拥有更高的自由度。

暴力战斗

在本作里，主角爱德华可以手持双刀在敌兵中任意砍杀，还能够使用 4 把火枪连环射击。本作还新增了自由瞄准系统，玩家可以通过瞄准来实现爆头或攻击特定目标等操作。爱德华的装备是两把长剑与四把手枪，通过手枪与其他武器的组合来对敌人进行攻击，除此之外还能够使用敌人的武器（例如小手枪、剑、小刀斧头等），爱德华的船“寒鸦号”也能成为武器。

隐秘行动

前作隐秘行动的重要性降低是颇受玩家诟病的一点，这将在本作中得到扭转。除了经典的城市场景外，加勒比海各处的丛林也为隐秘行动提供了更多机会。在游戏中的不同地点玩家都可以找到形式各异的隐蔽点，新增的吹箭等武器也增加了刺杀的多样性，不仅仅能用来攻击人，还能用来攻击动物。即使是在海战中，制作方表示玩家也可以像真正的水手那样利用船只上的各种绳索进行多种全新的刺杀操作。

海上战斗

本作的海战将比前作更加自由，玩家可以自由选择利用风暴等自然因素重创敌舰，或是通过炮战将敌舰击沉，但是在平时航海时我方的船队也是必须要小心暴风雨，一个不小心就会对船身造成重创。当然也可以进行登舰白兵战，而即使是进入白兵战阶段，玩家也能够自由选择全灭敌军或者直接刺杀船长等不同的作战方案。

战斗获胜后，除了可以掠夺对方船只上的资源外，玩家还可以将敌方水手收归己用，选择将敌舰拆毁来获取寒鸦号的补给品，或是送入自己的海盗舰队，在本作里还能够使用望远镜来观察远处的敌人。制作人曾表示原本想在在线模式里也加入海战的，但是由于各种各样的原因没能实现。

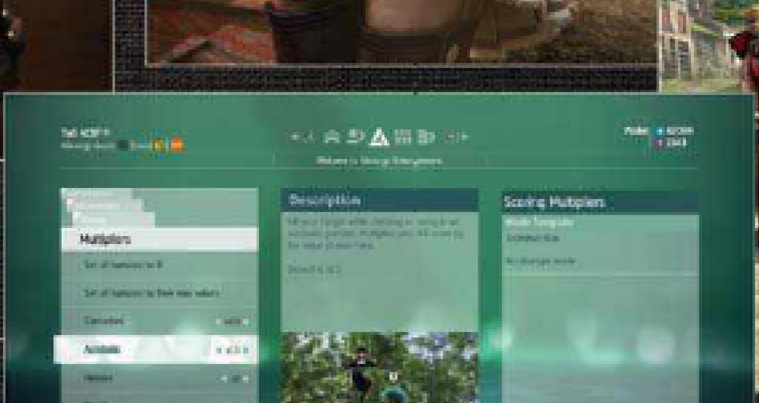
三种在线模式

探知
DISCOVERY

该模式是为了让玩家尽情享受 Co-op 而准备的初学者模式，在该模式里的任务还有剧情要素，最多能够四个玩家一起进行游戏。

游戏实验室
GAMELAB

本作新加入的定制机能，该模式有着 200 种以上的类型设定，玩家可以根据自己的喜好来定制游戏模式。把制作好的游戏模式登陆到网上之后还能够与其他的玩家一起分享，人气高的模式将能够被 Ubisoft 采用为官方模式。



解放
UNLEASHED

该模式是在前作里登场的 Wolfpack 模式进化之后的姿态。与同伴们一起从敌人手中保护好防卫目标，或者从敌人手中盗取特定的武平，完成特定的任务。

文 绝地战警 编 稀饭 美编 anubis

当各位玩家看到这期专辑时，相信离《战地4》的发售已经没几天了，我们整理了之前杂志上刊登过的信息，汇总后呈现给各位玩家，希望能够让大家对这款偏真实和团队作战风格的主视角射击游戏有一个更为直观的认识，如果你还在犹豫今年是玩《COD》还是《BF》，说不定看完这篇前线，你就已经能够下结论了哦。

战地4	EA	主视角射击
多机种	Battlefield 4	美版
	2013年10月29日　单机1人/多人1-64（X360为1-24人）	59.99美元
	对应X360、Xbox One	推荐玩家年龄：17岁以上

BATTLEFIELD 4™

职业与武器装备

《战地 4》的职业仍旧是 4 个：突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。不过在本作中，每个职业可以在配件（Gadget）里任选两个装备携带到战场上，相较于《战地 3》只能携带一种算是有了很大进步。举个例子，在《战地 3》中突击兵要么选择携带榴弹发射器，要么选择携带医疗包，二者不可兼得，而到了《战地 4》中，则可以同时携带这两种配件。由于《战地 4》采用计量血条，携带医疗包可以加快回血速度，而榴弹发射器则是攻坚利器，突击兵也因此变得更加适合冲锋陷阵。这样的设计可以使得玩家打法更加多样，从而使战局更加多变，战斗更刺激。

工程兵

工程兵的装备基本不变，但是这回终于可以长出一口恶气了，因为在《战地 3》这个职业可能会遭遇碰到坦克却带了防空飞弹、碰到飞机却带了 RPG 的尴尬。不过这一切在《战地 4》中将不复存在，工程兵可以同时携带防空飞弹和制导导弹，再也不怕被欺负了。

支援兵

支援兵除了弹药包和之前提到的弹药贴，还有替换掉 C4 的 XM25 空爆榴弹发射器，这是打击掩体后敌人的利器，先瞄准掩体，之后朝掩体上方射击，它会飞过掩体爆炸，游戏里与现实一致，采用半自动击发模式，弹夹内有 5 发子弹。这把武器在 Beta 版里是反步兵，尤其是反狙击手的大杀器，因为它的弹道没有下坠，呈直线攻击，且备有红外夜视瞄准镜，所以只要瞄准狙击手所在位置送他几颗就能得分了。

◀在《战地4》更改了换弹机制后，支援兵这种又能给弹药贴又能放弹药箱的后勤特性就成了保证队伍火力的关键。

突击兵

目前的 Beta 测试中突击兵除了有 M320 榴弹发射器、M26 鹿弹外，还多了一种做急救贴（First Aid Pack）的东西，它的作用同医疗包（Medic Bag）一样，都是为友军回血用的，但是急救贴可以贴在队友的身上帮助他回血，也就是说只要贴上了，队友只要没继续受到攻击，即可随时随地回血。同理，支援兵的弹药贴（Ammo Pack）也是一样的，只不过一次只能补充一个弹夹的子弹且不能补充诸如火箭炮等特殊武器的弹药，所以想要把这两个东西贴在一起冲锋的玩家就可以死了这条心了。

侦察兵

侦察兵算是彻底回归了《战地恶人连 2》的风格，除了继承《战地 3》的 PLD（镭射标定器）以外，C4 高爆炸药和声呐探测球也得以回归。另外值得一提的是本作中 PLD 不再是《战地 3》里的固定放置 + 遥控的使用方式，而是拿出来即可使用，非常方便，这也减少了侦察兵在锁定敌人载具时被干掉的风险。加上本作的枪械通用化，相信会有日后玩家在一线战场上能更多地看到侦察兵们的身影。

▲声呐探测球看似其貌不扬，却是保证侦察兵存活的重要配件。

枪械通用化

本作中职业专属枪支的概念被弱化了，在《战地 3》中，每个职业只能选择对应其职业的主武器，比如突击兵只能用突击步枪，工程兵只能用卡宾枪等等。但是本作中，虽然每个职业虽依旧保留其职业枪支，却多出来了卡宾枪，DMR 和霰弹枪三个通用枪械选项。然而，玩家并非一开始就可以使用通用枪械，而是必须分别达到通用枪械对工程兵、侦察兵和支援兵所要求的等级，才可以解锁该类型通用枪械的使用权。通用武器需要通过使用该类通用枪械积累经验解锁新的枪械，若你想使用该类通用枪械的下一把武器，则必须使用该类型的通用武器获取经验，直到下一把解锁。也就是说，玩家如果想要使用更多类型的霰弹枪，就必须在游戏中不断使用霰弹枪来杀敌。

▲完成任务后，根据玩家的使用表现，会奖励对应各种枪械和其他配件还有载具的经验值。

枪械自定义

继承《战地 3》的设定，每把武器都可以自行定制，定制部件一共分为 5 个部分，分别是瞄准镜，枪管，附件，下枪管和迷彩部分。其中值得注意的是附件方面新增的“倾斜机械瞄具”（Canted Ironsights）、放大镜（Magnifier）和可变焦准镜（Variable Zoom）三个部件。倾斜机械瞄具是在枪身右边 45° 位置放置一个瞄具，对于自动武器来说基本不需要这个配件，但是对于狙击枪就很有必要——当敌人出现在你的眼前而你来不及换手枪怎么办？这时候倾斜机械瞄具就救了你一命，你可以迅速改用这个瞄具击毙敌人。而“放大镜”其实就是《COD MW3》中的混合准镜（Hybrid Scope），它能够两倍放大，只要在其前面安置一个普通准镜，即可做到可远可近的射击，狙击枪不可使用。而可变焦准镜仅限狙击步枪使用，额外安装一个类似于“放大镜”的可调节准镜，具有 14 倍放大的功能，通过方向键↑切换倍率，以方便玩家在不同距离射击。另外，副武器同样也有自定义选项。

此次枪械的资料非常齐全，不同于《战地 3》中看子弹口径和武器射速判定威力，在枪械选择界面会呈现出该武器的伤害，精度，射程，机动性，后坐力、弹容量和击发模式等资料，枪械配件对枪械的影响也会通过该柱状图反映出来。

▲详尽的武器数值能够让玩家对自己使用枪械的性能更为了如指掌。

除了这些，我们还能看到诸如新的手雷和刀子的：手雷除了原有的 M67 破片手榴弹还增加了 M84 闪光弹和 M34 燃烧弹。其中闪光弹扔出后玩家或敌人敌人若是背对它，则受到的影响很小。M34 燃烧弹能够有效对付蹲坑的玩家，会不断地对其造成伤害。刀子方面除了默认刀具还有一把叫 Shank 的刀，介绍说是自制刀具，也许我们在《战地 4》里可以 DIY 自己的专属刀具？

战场升级

原来的小队技能改为“战场升级”。小队人员战场技能可以升级，升级方式是获得小队分数，例如不断击杀敌人、夺取旗帜等等。升级后可以使用高级别技能；而且升级方向可选，可以分配自己的升级方向；技能有 4 级可升 3 次。但要注意，这个升级是暂时的，一旦小队全灭将会下降一个等级；当你是小队最后一个活着的人时系统会提示你注意别死了，非常人性化！这将迫使玩家更多地与队友进行交流配合，增强游戏协作性。

关于载具

载具是战地多人模式的核心，没有载具的《战地》就不叫《战地》。那么我们来看看这次在核心元素方面，DICE 又做出了什么变化。

首先，这次战地海陆空载具都齐全了，这里指的是玩家能够同时自定义这三种类型的载具，而不是像前几作中那样无法自定义小皮艇等载具的武装，使其最终只能沦为对方战机和坦克的活靶子。同时，除了继承前作的一些主要载具，例如“艾布拉姆斯”主战坦克和“超级眼镜蛇”武装直升机。

▲美军用于对付简易路边炸弹而设计的车辆，能有效减少伤亡。

▲炮塔采用30MM高爆弹，火力强大，机动性强。

▲能与美国的M1A2相媲美的主战坦克。

▲新一代的武装直升机，性能可与美国AH-64“阿帕奇”媲美，机动性与火力极强！

▲车身防护方面达到了国际标准的新型装甲车。

载具定制

在本作中，玩家可以自定义自己载具的配置，例如选择坦克炮弹的种类或者是直升机导弹的种类等等，总之在《战地 3》的基础上，DICE 又进一步完善了载具定制系统。其中一个最重要的消息就是你能够完全根据自己的意向来配置武装，比如在《战地 3》中，玩家可以为坦克装上探测仪和反应式装甲，但是反应式装甲只能由驾驶员装备，探测仪只能由二号位（枪手位）装备，如果两个人换个位置，那么反应式装甲就会失效，而探测仪却还在，换句话说，坦克的配置取决于你的座位而不是你的设定。换个位置连装甲都没了？现实中怎么可能？而在《战地 4》中这将成为历史。本作中二号位有着自己专属的升级配置，而探测仪就在这里面，不会占据驾驶员的升级配置。除此之外，坦克和直升机也可以选择不同的主武器弹药，如 M1A2 除了标准 120 毫米穿甲弹还可以选择穿甲威力更高，溅射伤害较小的高爆弹。

突击艇算是本作中崛起的载具，主武器方面可以选择 30MM 高爆弹和一次发射 10 发子弹的防空连射机炮，而 30MM 高爆弹可以用来对付轻型载具与步兵。在副武器方面可以选择制导反坦克导弹和对空导弹，其中制导反坦克导弹是一门神器，发射后由玩家手动制导攻击敌人，E3 视频中一炮做掉了对方的快艇，在 Alpha 测试中对坦克、直升机也是一炮瘫。同时，当选用了连射机炮和对空导弹后那个防空能力简直逆天。即使是水域限制了其活动范围，也能够轻松达到控场的目的。这艘突击艇后面还拖了一艘小快艇，在弃船之际可以用上。

突击艇虽有多个座位，但是并不存在二号位升级、二号位光学瞄具和副武器配件。

小队与指挥官系统

《战地 4》这种崇尚多人大混战的游戏，为方便指挥，将玩家分为若干个小队。但是不同于《战地 3》的每队 4 人，这次变为每队 5 人，并设有一名小队队长以下达指令，队员若遵从指令则会获得经验加成。按照不同主机和模式限制的游戏人数：64、32、24 人的作战队伍，无论如何都会出现落单的玩家。对此一个合理的解释大概就是剔除了作为指挥官的玩家。

本作中最引人注目的还是指挥官系统的回归，指挥官系统最早出现在《战地 2》中，玩家可以申请担任指挥官。指挥官的好处非常多，除了能够共享各小队之间的作战信息之外，还能够为战场提供无人机扫描、火炮覆盖、空投补给和载具以及利用卫星地图发现敌人精确位置等功能。一个好的指挥官能够充分利用这些技能为部队的前进达成事半功倍的效果！而到了《战地 4》中，指挥官系统更是大幅度进化，除了上述功能的保留，还增加了 AC-130 巡航、发射战斧巡航飞弹、设置机动重生点、对敌方步兵进行探测和发动 EMP 无人机等功能。

本次的指挥官系统除了传统的操作方式，还有对应 Smart Glass 的操作方式。通过 SG，你可以一边玩游戏一边用你的智能手机或者平板电脑显示游戏辅助信息，比如地图、人口数量等；而当你成为指挥官时 SG 发挥的功能就更加强大——以前的指挥官必须打开游戏菜单中断战斗利用光标进行指挥，但是现在你不需要切换游戏画面就可以实现呼叫空袭等功能，既及时又方便，杀敌指挥两不误——想想如果你正遭受敌人围攻，急需空袭，而你又无法切换菜单中断战斗，这时候 SG 的功能就体现出来了，轻轻一点几秒钟即可化解危机。而另外一个利用 SG 的方式就是你不在主机旁边，而是在飞机场、地铁的候车厅之类的地方，你依然可以拿起你的智能设备，仅仅在游戏中扮演指挥官的角色，而不是开机玩。你只需要帮你的队友报出敌人方位，及时发动空袭和对自己队友进行补给。

■指挥官能够直接观看战局界面。

■宣传视频中这位女孩就在利用平板进行指挥官操作。

游戏模式

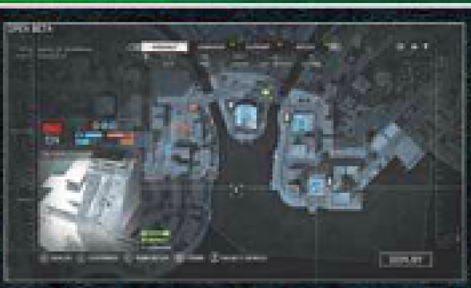
Beta 版里有 3 个模式，一个是传统的征服模式，一个是统治模式，另一个则是歼灭模式。征服模式要求双方玩家利用手中的所有资源（枪械，飞机、坦克，指挥官技能等）去抢夺地图中的几个旗帜，以此消耗对手的兵力值。玩家所在队伍占领的旗帜越多，敌方兵力值（重生剩余次数）就削减的越快。任意一方的兵力值降至 0 则判定输掉比赛。征服模式的特点在于地图广阔，作战方式多样，你可以开着战斗机与敌人在空中缠斗，也可以驾驶坦克在陆地上横扫四方，更可以登上舰船在水面驰骋，甚至你可以投身于单兵作战——巨大的地图是你多种作战方式的保证！该模式支持 24 人对战，次世代版支持 64 人对战。

统治模式可以理解为缩水版的征服模式，它仅支持 20 人对战，且没有任何载具可供使用，地图是征服模式的地图里截取一小块区域而生成的。和征服模式不同的是，在统治模式中占领旗帜更快，双方总兵力也比征服模式低。玩家所在队伍的地盘扩大后，兵力削减的速度也会随之减慢。小地图加上几个靠得近的旗帜，就决定了该模式是一个节奏快、刺激紧张的模式，喜欢《COD》的玩家可以试试这个模式。

而另外一个歼灭模式是《战地 4》中新增加的两种游戏模式中的一种。在该模式中，一个炸弹会在地图上随机出现，交战双方必须争夺这颗炸弹，并将其放置在敌方的三个目标上，摧毁目标。一颗炸弹爆炸后另一颗就会在地图再次随机出现，双方需要再次投入兵力争夺炸弹。游戏将在一方将另一方的三个目标完全摧毁后结束。不同于征服模式，这个模式有时间限制来防止游戏时间过长。该模式需要玩家具备清晰地攻防转换思路，在遏制对手进攻的同时，充分配合队友，利用反击，一击制胜！另外该模式同样支持指挥官系统的使用。

除了这 3 个模式以及传统的突袭、小队死斗、团队死斗以外，DICE 还加入了一个新的游戏模式，这也是令战地走向电竞化的模式——没错，就是我们熟悉的拆弹模式（Search and Destory）！

同 CS 的拆弹模式一样，双方各有 5 人参战，玩家所在队伍将对方完全歼灭或在对方的军事目标上安放炸弹并引爆即可获得胜利；每人只有一条命，死亡后不可复活，只能观看战局直到下一局比赛的开始。同时该模式不支持指挥官系统。对于喜欢电竞的玩家来说，这无疑是一大好消息，在 CS 过去了这么多年后，《战地 4》是否会接过 CS 的标杆，引领 FPS 电竞走向一个新的道路呢？让我们拭目以待！而传统的"战地"玩家也不用担心这会破坏战地的核心机制，因为《战地 4》的制作者之一 Matros 在南非的 rAge 游戏展会上接受采访时说他们不会为了竞技元素去改变系列的核心机制。他说："将《战地 4》制作成一款竞技类游戏，并不意味着其会失去《战地》系列的精髓，这是前提，然后才能进行扩展，而且空间足够让你随意发挥。"



▲征服模式的地图规模明显要更庞大。

■统治模式由征服模式中的大地图截取而成，所以当玩家离开该区域时会受到警告。

观看模式

上面提到了，既然《战地 4》开始走向电竞化，那么电竞必不可少的观察模式自然要应运而生。此次 DICE 在他们的官方 Blog 里透露为了能给观众提供战事的最佳视觉体验，这个模式在本作中被拓展了。观众再也不用像以前那样在整个队伍中切换来找到自己想追随的玩家了。除此之外，还增加了一下特性：

·玩家可以在 Battlelog 中找到想加入的服务器，如果服务器开启了观看模式，那么玩家就可以以观众的身份加入服务器。

·每个服务器有 4 个观众席位，这 4 个席位不包括在服务器玩家上限中，所以在次世代主机上，一个服务器将包括 64 名玩家，2 名指挥官和 4 名观众。

·全局视角将给观众一个总体的战场视角，而画中画可以让玩家同时看到海陆空三个角度的战斗。而其他摄像头模式包括第一人称，第三人称和自由镜头模式。

战斗包（BattlePacks）

玩过《质量效应 3》网战的玩家应该知道这是什么了，没错，就是类似于抽奖箱的东西，分为铜、银、金三种，每种箱子都可以开出诸如武器配件，双倍经验之类的东西。其中铜质可由玩家升级、完成挑战等方式获得，至于金质么，你懂的，成为白金会员（Premium）你就可以享受连续 12 月免费的金质箱子补给。当然，你也可以直接花钱购买金质箱子，做一名伟大的氪金战士。

一些细节改进

·DICE 表示 Xbox One 平台可以以 60fps+1080P 的分辨率运行《战地 4》，官方还披露 Xbox One 将获得独占内容 Second Assault 地图包。

·玩家预购游戏将获得"大国崛起"的 DLC，其中包括 4 张大型多人地图，使用新载具和高科技军事装备无需支付额外费用。

·本作中玩家不仅可以从正面发动近战攻击，甚至还能在水中发动近战攻击！另外玩家还可以在正面受到近战攻击时根据 QTE 反击对方。

·本作中玩家可以在水里游泳——我说的不是前几作那样飘在水上做别人的经验，而是真真正正的可以往水下游！玩家可以按下 LS 键潜水。

·任务系统：尽管在 Beta 测试里这个系统未开通，但是依然可以看到相关的介绍，玩家可以创建任务并选择任务目标，再邀请好友一同挑战，达到目标或者时间结束后，分数最高的玩家将是胜利者。

WATCH DOGS™

监察风云		UBisoft	动作冒险
X360	Watch Dogs		繁体中文版
	2014年春	本地1人/在线多人	1950新台币
	对应机种为X360 Xbox One		对应玩家年龄：17岁以上

文 哪尼 美编 anubis

在这个科技高度发达的年代，谁掌握了核心的技术，谁便能够成为主宰。而电子科技方面的高手，绝不像大多数人想象的那样，是一个只会蹲在电脑后面敲代码的阿宅，他们同样可以身手过人，在正义与邪恶间肆意驰骋，而《监察风云》所要讲诉的，便是这样一段游走于芝加哥阴暗处的骇客传奇。

前往芝加哥的航班延误

原本预定于11月19日发售的《监察风云》，却在临近发售日的时候宣布延期至明年春季。育碧究竟是基于何种考量而做出这样的决定我们不得而知，或许是游戏开发度未达预期，又或许是想避开年底的大作狂潮。不过无论如何，这趟前往芝加哥的航班已经确定延误，既然如此，我们不妨趁着这个机会，对今后的计划详细地梳理一番，毕竟等待着我们的，是一座陌生的城市，以及陌生的人们。

了解你的目的地 芝加哥

《监察风云》的故事发生在芝加哥（Chicago），这是全美最大的城市，也是美国最大的交通枢纽，人口仅次于纽约和洛杉矶。这座城市如今被号称最智能的系统——CtOS 完全控制着，但即便如此，各式各样的犯罪仍然层出不穷。

掌控城市的核心

CtOS 系统

CtOS 系统的全称是 Central Operating System。在《监察风云》所描绘的世界中，整个芝加哥完全被 CtOS 系统所管理和监控着，它不仅控制着包括摄像头、列车等在内的所有电子与交通系统，还能够监控整个网络，获取每个市民的资料与信息，甚至于通过对信息的过滤与分析，对潜在的犯罪进行预警。

美国政府打造出 CtOS 这个无所不能的监控系统并非毫无来由，因为在 2003 年，一个名叫雷蒙德·肯尼的神秘人物，使用病毒让美国东海岸的电网陷入瘫痪，不仅让 5500 万的居民陷入黑暗与恐慌之中，也导致了 11 名民众在事件中身亡。因此在事件过后，美国政府便决定利用这样一套监控系统，最大程度地保障整个城市的安全。只不过再强大的的系统都会存在漏洞，CtOS 也不例外，而似乎已经有人发现并利用了这一漏洞……

▲利用移动设备控制路障，阻止警车前进

如影随形的神器——CtOS便携版

在游戏中，主角仅仅是利用手机，便能完成许多不可思议的入侵和控制，非常的帅气。而现实中的玩家也能够利用手中的移动设备，过一过黑客的瘾。在游戏推出后，玩家只要在自己的移动设备中安装名为“CtOS 便携版”的程序后，便能够通过手中的设备与游戏世界相连接，入侵虚拟世界的设备，从而影响游戏的发展，比如升起道路两旁的围栏阻碍警车的追捕，让艾登能在警方的眼皮底下大摇大摆地离开。

除了作为单人模式中独特的操作方式之外，CtOS 便携版还对应线上多人合作及对战模式。在合作模式中，玩家可以向外界发出请求支援，线上的好友便可以通过 CtOS 接受请求而进入到玩家的游戏世界，帮助玩家逃脱警方的追捕。比较特别的一点是使用 CtOS 移动版的好友还可以借由大广告牌的展示方式，将文字讯息传递给游戏中的玩家。

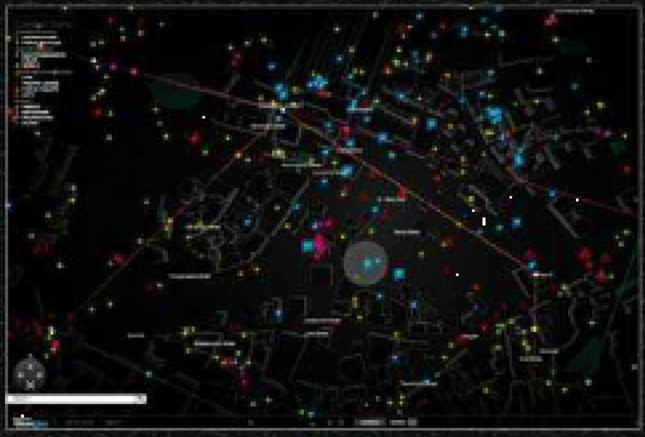
而在对战模式中，使用 CtOS 移动版的一方，则要控制警方力量以及城市中的各种设施来阻止游戏中的一方在限定的时间内达成任务，正如两个顶级黑客间的对决一般。

需要强调的是，CtOS 移动版是一个独立的应用，即使你没有游戏主机和游戏本体，只要受到要求，便可以通过这一程序与好友互动，一起体会黑客纵横都市的乐趣。

模糊虚幻与真实的连结点

WeareData

为了让玩家提前体验到《监察风云》独特的游戏理念，育碧搭建出了一个真实的网站——WeareData（http://wearedata.watchdogs.com/）。网站率先导入了巴黎、伦敦、柏林三大城市的真实数据，玩家可以在 WeareData 中查看这些城市的各项公开资讯，无论是地铁线路、电信基站、无线热点还是监控器的分布位置都尽在掌握之中，甚至于各地区的民众犯罪率、失业率以及平均收入等民生数据也能悉数了解。而为了与现实世界进一步的贴近，WeareData 甚至还整合了 Facebook、Twitter、Foursquare 和 Instagram 的地域数据，我们可以查看到这些社交网络的用户在当地的状态更新以及签到等情况。



在现今的社会中，大量的资料以数据的形态流通，其中有大部分甚至是开放的，公众可以随意存取，只是缺乏一些统一的平台，而 WeareData 则汇集了所有与城市相关的重要资讯，玩家在这里能够窥探到一座典型城市的日常生活中，每分每秒究竟有多少资料数据在不断地升成。通过 WeareData，玩家可以切身感受到大数据时代的魅力，也能初步体会到《监察风云》与真实世界是何等的贴近与相似，游戏中的一切都有可能在现实中发生，这让人不由得期待 WeareData 今后能与《监察风云》有更紧密的联动。

即将活跃在芝加哥的角色们

在这里，谁是朋友，谁是敌人，其实没有明确的定义。相同的人或许因利益纠葛而成为伙伴，亦或许因理念相悖而互相敌对，如何取舍，如何分辨，都需要玩家自己去掌控。

主角——艾登·皮尔斯
Aiden Pearce

艾登·皮尔斯成长于暴力冲突不断的环境中，早年的犯罪经历让他对各种高科技技术及犯案手法了如指掌，并沉迷于入侵和监视。因为过去发生的某些事情，他偷偷地监视并保护着家人，但不幸的是，他的家庭似乎再次面临危险。

现在的艾登·皮尔斯，是一名游离于法律之外的执法者，以非正规的手段对抗这座城市的阴暗面。一旦你的所作所为越过了他的底线，即使是势力庞大的政府，他也将亲自履行正义，利用所有的武器去对抗腐败的制度。

在官方公布的预告片中，艾登入侵了一个从事人口贩卖活动的非法组织，先是对组织人员进行惩戒，从而引来警方的注意，将组织的相关者抓捕归案。而自己又趁机入侵组织的内部系统，将犯罪铁证公诸于众，让组织头领难逃法律的制裁。

可以说艾登是一位现代的平民英雄，但他并不是存在于幻想中的那种70年代披着斗篷的侠客，而是一个真正存在的人，他将会为自己的行为承担起所有的后果。

克莱拉·里尔 Clara Lille

克莱拉·里尔是个充满了诱惑却又危险的女人，这个穿着打扮上尽显朋克风格的女黑客有着不为人知的过去，她犹如生活在阴暗处的蜘蛛一般，平常并不引人注意，但却可以随意地进入任何系统，并把你妄图隐藏起来的秘密翻个底朝天。

克莱拉与艾登在游戏的早期便关系匪浅，但绝非单纯的恋人亦或是朋友，而是更为复杂的情感。以目前的状况来看，它似乎并不完全赞成艾登现阶段的行事方式。

乔迪·陈 Jordi Chin

长着一副东方面孔的乔迪，咋一看还以为是《如龙》里跑来串场的角色。这个看上去不修边幅的男子，是个幽默感与冷酷并存的狠角色。如果你遇上了难题，需要一个能暗中帮你解决事情的人，那么乔迪便是不二人选。因为只要你肯付钱，那么一切都好说。想让某人消失？想揪出东躲西藏的死对头？那么准备好足够的钱，然后打给乔迪就行了。

在游戏中，乔迪和艾登似乎互相信任着，但他们同样也有着复杂的财务关系和友谊，这种亦敌亦友的关系也体现在艾登曾对乔迪说："咱们最好别呆在一起太久，免得彼此都想要干掉对方。"

在芝加哥的所作所为

T-Bone 格雷迪

T-Bone Grady

T-Bone 早在互联网发展成熟之前，就是个喜欢鼓捣发明的地下黑客。作为一个轻浮而又疯狂的技术狂人，充满好奇心的他总喜欢闯入那些禁止进入的区域，也因此吃了不少苦头和牢饭。但即便如此，他也从未停止进攻的步伐。

当然，别看 T-Bone 表面上放荡不羁，但他有着属于自己的悲伤过去，一些人因为他所犯下的错误而离开人世，T-Bone 也常常为此而内疚。在游戏中 T-Bone 和艾登看上去是合作的关系，当他因为偷东西而惹上了麻烦的时候，第一个求助的对象便是艾登。

掌控这座城市

由于成功入侵了 CtOS 系统，控制整座城市对于艾登来说可谓小菜一碟。由于处理事件的手段不甚光彩，艾登常常会面临被警察追捕的危险，此时便要善加利用 CtOS 系统。

■控制轻轨列出的运行

■操控交通信号灯引发混乱

■升起路障破坏警车

■降下闸门阻挡警车的追击

■过载电箱阻止逃跑中的敌人

■入侵芝加哥的监控系统

■使用不同的武器对抗敌人

■随意查看市民的资料

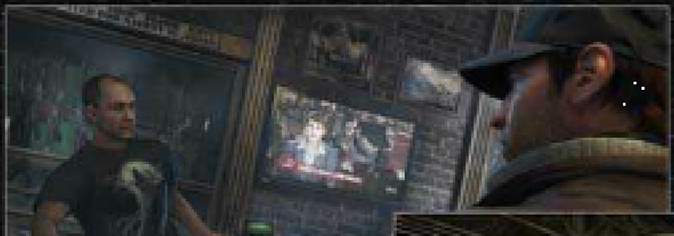
■多种多样的载具可供选择

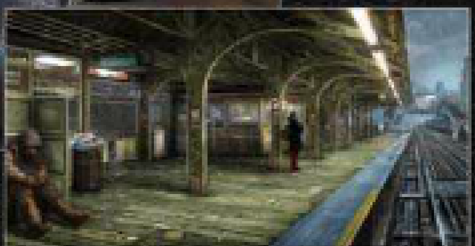
身为执法者的行动

作为一名编制外的执法者，艾登可以通过 CtOS 系统了解到城市中哪里有罪案发生，此时玩家可以自行决定是否要展开调查。如果介入调查并成功阻止罪案发生，又或是将犯人追捕归案的话，那么玩家将能够获得声望奖励。不过需要注意的是，根据处理案件所采用手法的不同，事件所产生的影响亦会有所变化，即便结果是相同的，但普通的市民或是媒体可能会因为事件所造成的不同影响，而对主角产生不同的看法，这也将会影响整个故事的走向。

城市中的设施与互动

作为一款开放世界的沙箱游戏，丰富的城市设施以及与玩家间的互动必不可少。除了设有武器店等常规设施之外，NPC 与玩家间的互动同样非常丰富。当玩家被通缉的时候，如果被店主认出，有些人会二话不说拿起武器招呼玩家，也有可能会通知警方对玩家进行抓捕。


◀认出通缉犯的店主，手已经向桌上的枪伸去

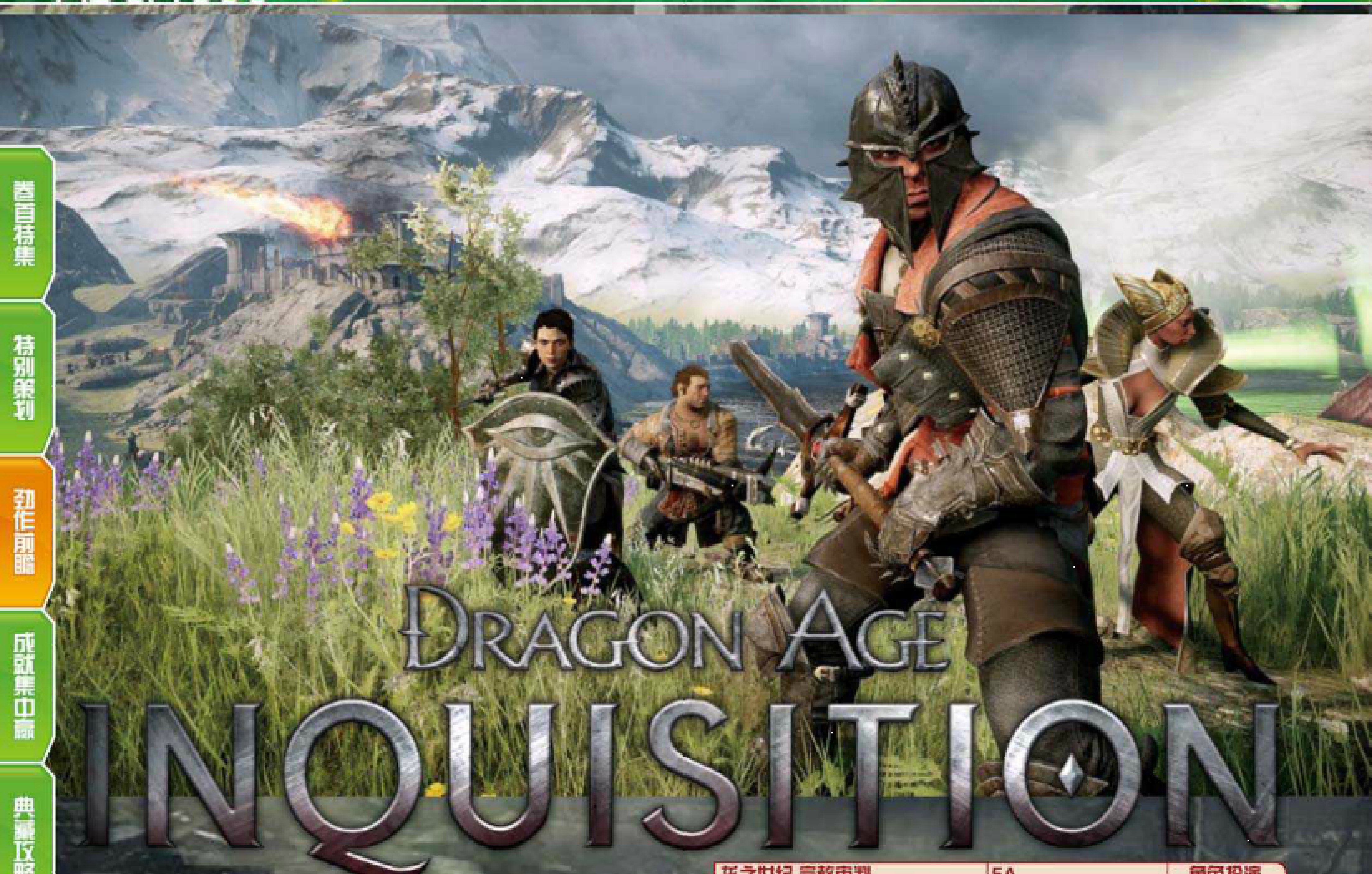

▶丰富的城市设施

充满期待的多人模式

除了通过 CtOS 便携版进行多人游戏外，游戏也对应自身的多人联机模式，虽然具体的玩法并未完全公开，但从给出的情报中可以看出，本作的多人模式相当特别，并不是将玩家拉到一个共通的世界中进行对抗，而是以“入侵”的方式，通过网络无缝融入到其他玩家的游戏之中。

通过搜索和匹配，一名玩家将会悄无声息地进入另一名玩家的世界中，而系统并不会做出提示，在被入侵的一方看来，入侵者就如同一名普通的 NPC 一般。而入侵方只要小心行事，便能保证自己的身份不被暴露，至于是要协助被入侵的一方，亦或是阻止其完成任务，选择权完全掌握在玩家的手中。

当然，最终的游戏体验能否达到官方宣传的效果还有待游戏发售后才能确认，但就游戏理念而言，确实独树一帜，让人十分期待。



龙之世纪 宗教审判	EA	角色扮演
多机种	Dragon Age: Inquisition	美版
	预定2014年第三季度	1人（本地）/在线人数未定	59.99美元
	对应机种为X360、XOne	对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭 美编 NINA

回归本源，指定新世代标杆

在公布之初，本作曾经被简单地称呼为《龙之世纪Ⅱ》，但随着情报进一步放出，本作的名字也变成了《龙之世纪 宗教审判》。对于为什么取消了名字中的序号，EA总裁Frank Gibeau如此回应道："我们想要让玩家把更多的注意力放在宗教审判的世界观上，因为这是《龙之世纪》宇宙中发生的新篇章，而并非是《龙之世纪 起源》和《龙之世纪Ⅱ》的续篇。"诚如Gibeau所言，《宗教审判》在背景上有着极其独到之处，下面就让我们来看看这款新作当中的种种新元素和特色吧。

《龙之世纪 起源》可以被视为美式RPG在进入高清世代后的标准形态，真实的人物3D造型，带有传统痕迹却又极为绚丽的战斗系统，还有那些所有美式RPG中令人称道的元素，包括外观会随着装备而改变，事关剧情发展的抉择，宏大的世界观，多职业多种族，自定义主角外观，性别和种族等等，某种程度上，它成为了本世代美式RPG的标杆，别的游戏可以在其他方面靠着异色的元素获得一定程度的成功，但在最正统的领域中，《起源》才是当之无愧的王者。

◀当对Bioware的印象还停留在《博德之门》时期的玩家们第一次看到《龙之世纪 起源》时，肯定会惊艳不已。

这一定程度上说明了《龙之世纪Ⅱ》为什么要大刀阔斧地更改游戏元素，也说明了它为什么在玩家当中的口碑迅速两极化，要超越《起源》并不容易，而《龙之世纪Ⅱ》用力过猛，虽然的确令人眼前一亮，却摒弃了太多经典和优秀的元素，让许多传统玩家觉得难以接受。

▲从形式上来说，《龙之世纪Ⅱ》有着诸多向同厂的《质量效应》借鉴的地方，但系列忠实玩家对此并不卖帐。

而到了《宗教审判》，一切又似乎回到了系列初代诞生时的境况，这款作品站在了世代交替的路口，而且有着无与伦比的品牌号召力，某种程度上，本作有着比满足玩家要求更高的使命，那就是定义次世代美式RPG的标杆。

那是一个比创造《起源》困难百倍的任务，因为虽然技术水平在不断地进步，但光靠寒霜引擎3打造的精美画面并不能满足玩家的全部要求，大量跨领域应用RPG元素的游戏更是把玩家的口味变得更加刁钻，如何在维持角色扮演游戏原始魅力的情况下加入新元素，并且让新老玩家都感受到本作的魅力，是开发商Bioware需要去全面考虑的问题。

对此，Bioware表达出的基本态度是，他们理解了玩家的要求和呼声，所以，毫无疑问，一些在《龙之世纪Ⅱ》中放到一边的元素将会回归，例如在第二作中因为主角豪克参考了同社的《质量效应》，加入了非常明显的个性特征，种族出身也是固定的，所以在系列首作中的主角种族选择被取消了，被固定为是人类，而在《宗教审判》中，种族选择再次回归，加上玩家可选的战斗风格仍然是经典战士、盗贼和法师三种职业，保证了经典度。不过在角色的开场上，Bioware参考了系列第二作，玩家所选则职业和种族不会像是第一作般地影响到故事的开场剧情，只会带给玩家一些特有的种族特性。但值得注意的是，除了人类、精灵和矮人三个经典种族确认回归外，坤拿利人（Qunari）这个在系列中一直有着高出场率的种族也已确认会成为主角的可选种族之一。

▲兼具恶魔与巨龙特征的怪物背后正是连同幽界和现世的天之痕，无数恶魔如同流星般坠落大地，带来可怕的灾难。

除了种族，在人物身分上，《宗教审判》的定位也和《起源》有着类似之处，后者的故事中，玩家扮演的灰袍守望者（Grey Warden）很快就在故事开端成为了整个费雷登（Ferelden）地区所剩不多的组织幸存者，并且肩负起了对抗黑灵入侵的重任，解决各方矛盾，联合众多势力，以领袖的身分带领着同伴拯救整个国度。而在《宗教审判》中，玩家扮演的将会是宗教审判所(Inquisition)这一古老组织的领袖，身上所肩负的任务比系列第一作的主角还要沉重，因为这一次，玩家需要面对的，是恶魔的入侵！

恶魔的入侵

▶艺术设定画中的幽界，里面的环境看起来奇异而扭曲。

在我们进一步了解本作的世界观之前，必须先解释一个问题，为什么这款作品竟然会选择“宗教审判”（Inquisition）这么一个充满了宗教味道的副标题？在《龙之世纪》的世界观中，除了一般凡人所居住的现实世界，还有名为幽界（Fade）的幻境世界，它同样是《龙之世纪》中的世界狄达斯（Thedas）的一部分，重叠在现实世界之上，却被名为幽幕（Veil）的屏障阻隔开来。幽幕是一切魔法的源头，但里面也充满着大量奇异的灵魂和不怀好意的恶魔，凡人一般无法接触到幽幕，但却会在梦境里游魂到其中，视凡人在幽幕中遭遇到的情况，就决定了他们是做了一个好梦，还是一个噩梦。而法师则能够从幽幕中摄取力量，来释放强大的法术，那些最稀有，最强大，被称为梦游者（Dreamers）的法师，则能够随意穿越幽幕，进入到幽界中。在《龙之世纪 起源》中，如果玩家选择了法师职业，在专属的序章故事中就有有机会亲身游历幽界。

▶本作中新出现的晶体状怪物有着类似憎恶体的身体构造，不排除是恶魔将晶体或有类似体质的生物扭曲后所产生的新敌人。

▲坤拿利人身材高大，带有一点类似恶魔或黑灵的外表特征，相当好战，《起源》中的坤拿利人同伴斯坦（Sten）就是一位强大的战士，所以如果玩家选择该种族，将会和战士职业构成最佳组合。

但正如前文所说，幽界并非是安全的地方，连做梦的凡人都有可能会被恶魔侵扰，那些靠着天赋异禀或莱瑞姆矿石（lyrium）直接进入幽界的法师往往都会成为恶魔袭击的目标，而一旦法师败于恶魔之手，他们的身体就会被恶魔夺走，而处于附身状态的法师就被称为憎恶体（Abomination），此时他们早已丧失了自己的灵魂，肉身被恶魔的力量扭曲，变成了恶魔入侵凡间的化身，威胁着一切生命的安全。

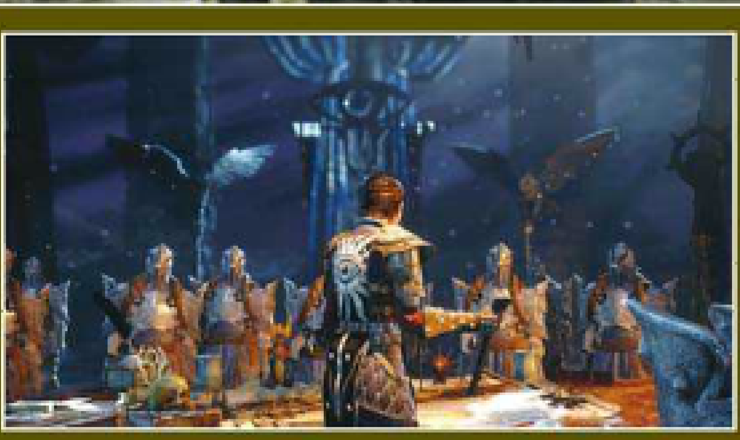
▶《龙之世纪Ⅱ》中主角豪克的妹妹贝瑟妮（Bethany）也是野法师，显然她的法师天赋和知识都来源于父亲。

因此，在《龙之世纪》的背景中，法师无论何时都是危险人物，他们曾经创造过用血魔法力量统治人民的塔文特帝国（Tevinter Imperium），还因为妄图用这力量入侵神明的领域而创造了至今仍然在狄达斯大地上肆虐的可怕生物黑灵（Darkspawn）。为了管制法师，教会（Chantry）在各地建造了法师之环（Circle of Magi)——实际上就是一座座囚禁有法术天赋的智慧生物的高塔，并命令圣殿骑士团（Templar Order）看守这些法师，只允许他们在高塔内生活。而在教会监管之外的法师则被称为野法师（Apostates），许多父母因为害怕遭受歧视或不愿自己的孩子在法师之塔中受苦，都会隐瞒他们的法师天赋，加上还有藏身野外荒郊自行修习法术的施法者，这个群体一直都存在着，在系列故事当中最为人所知的野法师自然是荒野女巫们（Witches of the Wilds），除此之外，被认为是荒野女巫一员的系列灵魂角色女巫莫瑞根（Morrigan），在《龙之世纪 起源觉醒》和《龙之世纪Ⅱ》中均有登场的同伴安德斯（Anders) 和《龙之世纪Ⅱ》主角豪克（Hawke）的父亲马尔科姆（Malcolm）都是玩家所熟悉的野法师。

那除了附身法师和不幸的凡人外，恶魔还能够如何入侵现实世界？大量的杀戮和失控的血魔法（Blood Magic）都有可能产生幽幕缝隙（Tear），恶魔能够通过这些隙缝直接来到现实世界，并引发可怕的灾难。在系列之前的作品中，玩家都有过和幽幕缝隙打交道的经验，但在本作当中，最可怕的情况发生了，一道名为天之痕（Tear in the sky）的巨大幽幕缝隙直接把现实世界和幽界链接了起来，并产生了能够让恶魔自如穿梭于现世和幽界之间的裂口（Rip），整个狄达斯也因此变得生灵涂炭。

而为了祛除恶魔并阻止这一场可怕的灾难，一场针对邪恶力量而发动的宗教审判自然也是势在必行，这也就是本作副标题的真正意义。

恶魔的入侵并非是偶然，而是带有人为的痕迹，在天之痕出现前，狄达斯的大地上就已经是一片混乱，教会和法师之环之间正在爆发战争，各个国家也遭遇到了不同的麻烦，野心勃勃的奥莱（Orlais）陷入了内战，费雷登则仍然没从十年前的那次黑灵入侵中缓过气来。所以当恶魔降临时，人们却还都忙于你争我斗，没有认识到问题的严重性，而既然乱世已成，自然也到了英雄降临的时候。玩家扮演的审判所领袖需要拨乱反正，调解各地的纠纷，汇聚力量，并最终战胜恶魔大军。从这一点上看来，《宗教审判》使用的仍然是《起源》的经典结构，不过有一点是本作特有的，那就是玩家的真正对手并不再是直观的，不同于《起源》中作为实际威胁的黑灵，在本作当中，恶魔入侵和各种势力之间的纷争都是某个庞大邪恶计划的一部分，而幕后黑手的真面目并不为人所知，所以玩家不但要拯救世界，来要去破解这一危机背后所隐藏着的阴谋，故事也因此变得更为复杂而有层次。



▲重建审判所会是一个艰巨的过程，而玩家将亲身体验个中的酸甜苦辣。

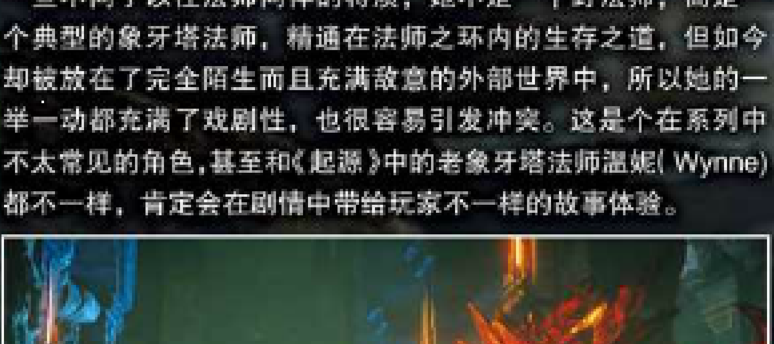
新面孔和老朋友

无论何时，在角色扮演游戏中，同伴和各色 NPC 都是不可或缺的元素，因为虽然用一个孤胆英雄就可以打造出一部好游戏——例如《战神》和《鬼泣》，但要撑起一个史诗般地庞大而又错综复杂的故事就显得独力难撑了，所以在历代的《龙之世纪》中，玩家的同伴不但有着充足的戏份，其中许多人还在故事中扮演着关键的角色。这一点在《宗教审判》中也不会例外。

就目前公布的情报看来，已经确定会加入玩家队伍的角色有三名，其中新面孔是一位皮肤黝黑，名叫薇薇安妮（vivienne）的法师。她在灾难发生前生活在奥莱帝国的法师之环中，受到法师们的领袖——也就是首席大法师（Frist Enchanter）的器重，甚至被认为是该职位的继承人。但是随着法师之环与教会开战和奥莱陷入内战，薇薇安妮的职业生涯也随之告终。按照本作的主编剧 Luke Kristjanson 所说，他们想要在薇薇安妮身上加入一些不同于以往法师同伴的特质，她不是一个野法师，而是一个典型的象牙塔法师，精通在法师之环内的生存之道，但如今却被放在了完全陌生而且充满敌意的外部世界中，所以她的一举一动都充满了戏剧性，也很容易引发冲突。这是个在系列中不太常见的角色，甚至和《起源》中的老象牙塔法师温妮（Wynne)都不一样，肯定会在剧情中带给玩家不一样的故事体验。

■流里流气的矮人游荡者和严肃的真理追寻者（Seekers of Truth）之间或许会擦出不一样的火花。

至于其余两位同伴，都是来自于《龙之世纪Ⅱ》，分别是浪荡不羁的矮人瓦瑞克（Varric）和冷酷神秘的卡桑德拉（Cassandra），其中瓦瑞克在《Ⅱ》中就是可用伙伴，手持重弩碧莲卡（Bianca），运用盗贼的技巧为整个队伍提供强大的远程火力，而本人的性格则是吊儿郎当，不过在关键时刻还是很靠得住的。卡桑德拉作为调查者登场，在《Ⅱ》的故事开场中就在不断从瓦瑞克口中拷问主角豪克的过往，并且最后也出现在剧情当中，虽然不是可用角色，却在剧情中占有重要戏份。如今这对欢喜冤家加入玩家的队伍，肯定少不了各种斗嘴和冲突，相信会为玩家的路途增添不少乐趣。



▲面对强大的新怪物，薇薇安妮显得远不如身前的卡桑德拉淡定。

■莫瑞甘在本作当中会有着什么样的表现？我们拭目以待。

最后，本作中最重要的老面孔自然就是在 E3 公布的视频中便登场的荒野女巫莫瑞甘，她在《起源》当中不但是可用同伴之一，还是关系到整个故事发展的重要角色。她神秘而捉摸不定，性格冷淡，心情阴晴难测，却有着一股令人难以拒绝的魅力。但她在《Ⅱ》中完全没有登场，只是在某些对话和剧情中被提及。而作为回归经典的一部分，她将会作为重要角色出现在《宗教审判》中。令人遗憾的是，她将不再能够成为玩家队伍中的可操纵成员，不过 Bioware 已经作出保证，莫瑞甘将会在故事中发挥着重要作用，也正因为如此，她才能够在预告片作为标志性人物登场。

PAX大会新情报一览

在《Game Informer》为本作进行全面报导的一个月后，PAX Prime 游戏展如期举行，而 Bioware 在展会上慷慨地演示了本作的试玩内容，并且透露了一些相当重要的新情报，让我们来看看都有哪些新消息。

●新种族

在之前《Game Informer》的报导中，Bioware 对于坤拿利人能否作为可选种族并没有作出正面的回应，但的确留给了玩家们希望的空间，而在本次 PAX 上，随着预告视频中出现了玩家操纵的头上长有双角的女法师角色背影，坤拿利人成为可选种族已经得到了确认。根据 Bioware 透露出的消息，玩家不但可以扮演女坤拿利人，也会在游戏中首次遇到这个种族的女性角色，而之前在《龙之世纪Ⅱ》中，玩家们能够碰到的都是坤拿利人的男性角色。某种程度上，玩家们还可以期待一下会加入队伍中的坤拿利人战友，他们不但有着独特的文化和思维特征，还拥有强大的战斗力。《起源》中的斯坦已经证明了男性坤拿利人的魅力，而本作中，玩家说不定还会遇到一位同样个性十足的女性坤拿利人队友。

●秘使系统

作为审判所的领袖，玩家当然不可能对每一个需要处理的冲突和任务事必躬亲，所以派遣旗下的秘使前往世界各地处理各种危险事务也是玩家本身的权利和职责。这一系统非常类似于“《刺客信条》系列”在《兄弟会》中加入的刺客任务系统，玩家能够派遣旗下的特殊部队到游戏世界中的许多地点执行秘密任务，当他们完成这些任务后，除了能够为玩家带来奖励，还会对游戏世界产生现实影响。例如在 PAX 的演示上，Bioware 的演示人员把秘使派遣往一个充满了毒雾的山谷，这个区域原本对于玩家来说是无法探索的，但当秘使们成功地解除了毒雾的源头，玩家就能够安全地探索山谷中的秘密了。

●引擎升级

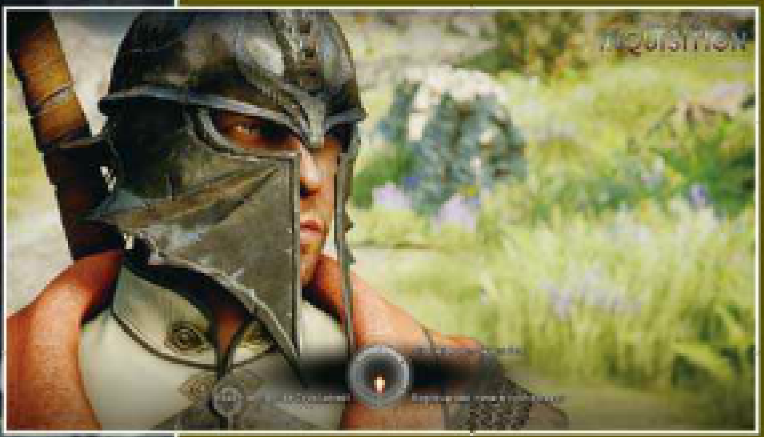
PAX 演示中最惊人的是哪一方面的表现？当各位玩家看到演示人员操作着一位战士，在广阔的平原上一边击退前来骚扰的敌人一边追击巨龙时恐怕就已经了解到本作的另外一个奇妙之处，那就是场景破坏。在寒霜3引擎的支持下，游戏不但的画面素质上有着极为惊人的表现，巨龙喷吐的火焰和在降落时撞毁场景中各种石柱的场面都非常令人难忘，而且这一切都是实时演算的，并非是播放 CG。

事实上，游戏中的许多场景都可以被玩家破坏，例如木制桥梁在遭受爆炸或砍击后有可能会坍塌，而船只则可以被魔法或其他能够产生燃烧效果的手段摧毁，这一要素并不只是做着好玩的，玩家必须要把其加入到战斗中作为需要考虑的要素，用于伤害敌人或阻止他们呼叫增援，甚至是切断他们逃跑的路线。

●新的开放世界

在《龙之世纪Ⅱ》中，最为玩家诟病的一点就是这款游戏有着为数不少的支线任务，其内容却往往简单而直白，并且支线任务的场景都是将游戏中的场景素材重复利用后打造而成，不但相似度极高，而且敌人分布也缺乏新意。Bioware 承诺将会在游戏中改变这一点，靠着寒霜3引擎的帮助，游戏的世界将会更庞大更有趣，而且不会再出现素材重复利用的情况。当然，最重要的是，游戏中不会再出现一些目标简单粗暴的任务，玩家仍然会在支线任务中体验到足够曲折而动人的故事，并且游戏世界中设置的非主线内容也不再会完全是以任务为主导，而是像是《上古卷轴Ⅴ》般地用探索作为主题，玩家有可能会遇到完全和任务还有剧情无关的地下城和洞穴，而是否探索它们将完全由玩家自己决定。

●改善的对话轮



在《龙之世纪Ⅱ》和“《质量效应》系列”中，玩家们选择对话内容时使用的是经典的对话轮设计，轮中的几个选项对应不同的角色反应，选中其中一个，角色就会做出对应的行为。但这一系统有一个不大不小的毛病，那就是选项本身的描述太过简单，往往并不能够让玩家充分了解选择这个行为的后果。

本作将会改善这一问题，对话轮这个经典设定自然还是会保留，但是每一个选项都不会只是一个简单的句子或词，而是会列出选择对话的后续发展，当然了，为了保持选择的不确定性，玩家不可能会从列出的发展中直接推导出选择这一对话会直接导致的结果，这个设置只是为了让玩家对选择该选项会带来的角色言行有一个更直观的认识。

但无可否，这种设置也带来了一定程度的剧透，考虑到有的玩家可能并不喜欢这一点，这个功能被设计为是可以开启和关闭的。

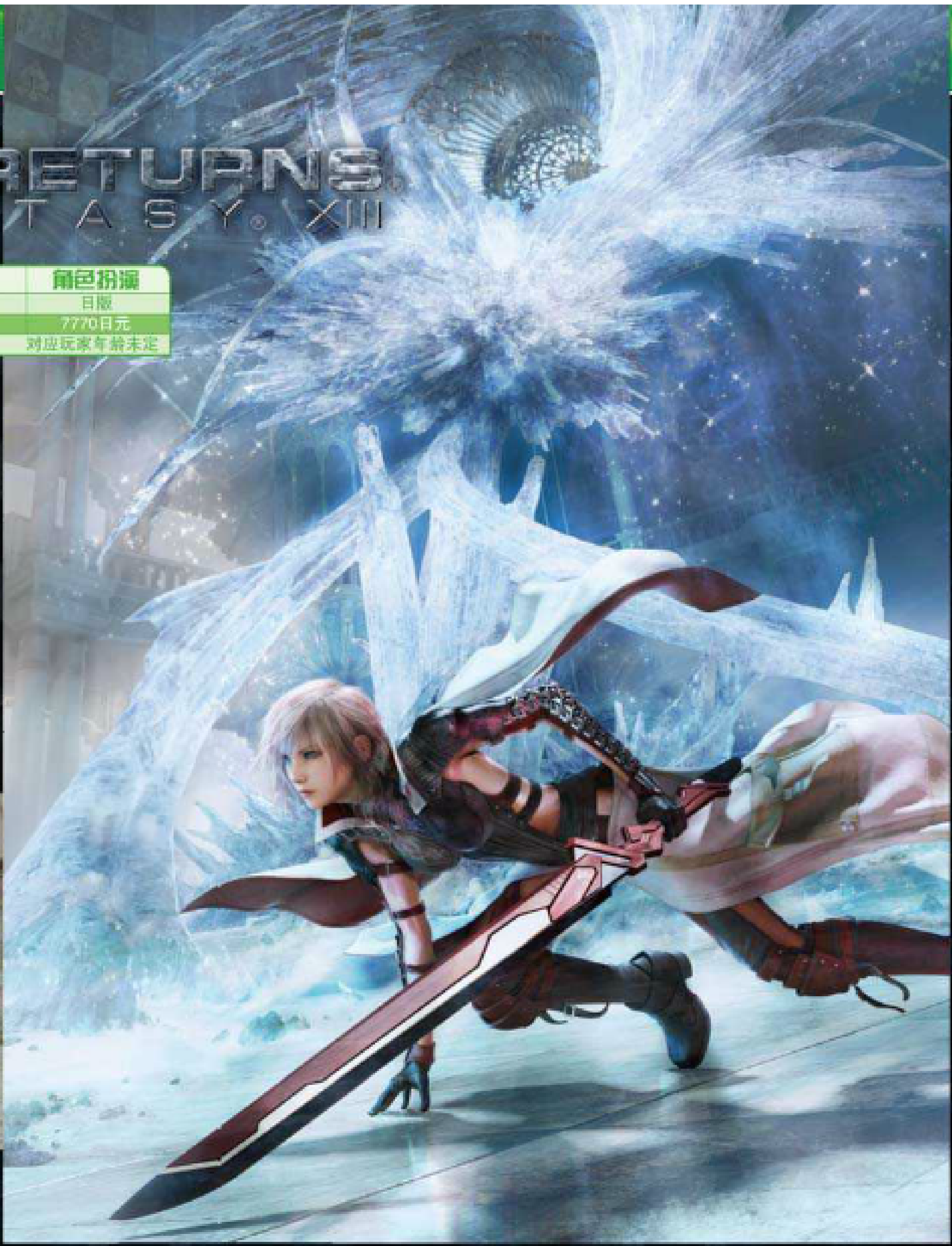
●战斗强化

对于很多从《龙之世纪 起源》就开始接触本系列的玩家来说，《龙之世纪Ⅱ》比较令人恼火的一点就是战术元素的削弱，而这一问题体现得最明显的地方就是取消了俯视角设置，也就是玩家们在较古典的美式 RPG 中经常能看到的上帝视角。在这个视角中，玩家的视野并不会跟随某个特定的角色，而是以全局视角观看场景，玩家可以把队伍的成员当成是一个个棋子般地调遣，加上系列特有的时间暂停功能，玩家可以安然调配战术，然后指挥队伍成员执行，体验不同于亲手操作的乐趣。

这并不意味着本作会抛弃《龙之世纪Ⅱ》那种接近于动作游戏的爽快战斗体验，事实上，在本作中，这一点被再度加强，每一个职业都有帅气的攻击动作，在演示中玩家可以看到战士角色在使用大剑时那势大力沉的连击招式，还有那完全就是参考自动作游戏的翻滚设计，除了不能跳跃，在《宗教审判》中，角色的操作方式已经非常接近一款动作游戏了，甚至还让人看到了《大地王国 罪与罚》的影子。

结语 随着次世代主机即将发售，预定2014年推出的《龙之世纪 宗教审判》将会是次世代平台上最受关注又最有能力问鼎最佳年度角色扮演游戏作品的游戏，它的表现值得任何系列粉丝，甚至是任何美式RPG玩家期待，让我们盼望着在接下来的这段时间里，Bioware带来的更多精彩内容吧。

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII



闪电归来 最终幻想ＸⅢ	Square Enix	角色扮演
X360 LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY ＸⅢ		日版
2013年11月21日	本地1人	7770日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

随着《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》即将在11月21日上市，以闪电为主角的"《FF ＸⅢ》系列"的故事也将画上圆满的句号。从2009年12月17日的《FF ＸⅢ》到2013年11月21日的《LRFF ＸⅢ》，这四年间闪电姐伴随我们一路走来，留下了太多的欢笑与悲伤，真到离别之时难免会有些恋恋不舍。不论在前方等待着闪电等人的是怎样的结局，让我们坚强地陪伴着她一同走到最后吧……

文 八重樱　美编 小瑟

■诺艾尔的技能大多会带有状态异常的效果，需要谨慎应对。

诺艾尔·克莱斯

▲正如"预言之书"记载的那样，闪电出现在了诺艾尔的面前，这究竟是真实，还是幻觉？

▲因自己的行动而失去了重要的人、导致世界崩坏，这些在诺艾尔内心中埋下了名为"罪恶感"的种子，并且不断地发芽生长，令他失去了阳光的笑容，心也被封印在了黑暗深处。

CV：岸尾大辅

曾经和莎拉、莫古利一同旅行冒险的青年，一直深深自责着导致世界崩坏的自己，在这份罪恶感的驱使下诺艾尔开始致力于维护社会的治安，逐渐地，他开始被旁人称为"暗之猎人"。

▲二话不说就直接开打的诺艾尔，没能守护住和莎拉约定的他已经完全迷失在了痛苦与愤怒中。

约尔芭·黛亚·班尼拉

CV：福井裕佳梨

在《最终幻想XⅢ》的最后，班尼拉和牙一同化为了水晶共同守护着茧。但在数年前，她却和牙一同觉醒了。拥有能听到死者之声能力的她以圣女的身分独自保护着救世院。着装上与之前最大的改变就是多了像僧侣一般的头纱，使得班尼拉看上去多了几分异域风情。

▲牙努力呼唤着让班尼拉停止仪式，可是她的声音却被死者之声完全掩盖了。

▲死者灵魂的悲鸣声源源不断地传入班尼拉的心中。

凯厄斯·巴拉德

CV：白熊宽嗣

500年前在死之世界瓦尔哈拉与闪电对峙，并将闪电打倒的男子。在与莎拉、诺艾尔的交战中，凯厄斯贯穿了自己的心脏，让世界陷入了混沌。再一次与闪电相遇，两人能否一洗新仇旧恨呢？

幽儿

CV：伊濑茉莉也

拥有能预见未来的能力，被称为“时咏之巫女”的少女，她出现在闪电的面前，苦苦哀求闪电能将凯厄斯从痛苦中解放出来。

与冰雪的战斗

因为没能拯救心爱的少女莎拉，冰雪同样也被深深的自责蒙蔽了双眼。而为了拯救他的灵魂，闪电不得不向曾经并肩战斗过的同伴、宛如弟弟一般存在的冰雪持刀相向。冰雪在作战时基本还是采用徒手攻击，但他的攻击会带有冰和混沌属性效果，每一击都可造成巨大伤害。

闪电化身艾莉丝！

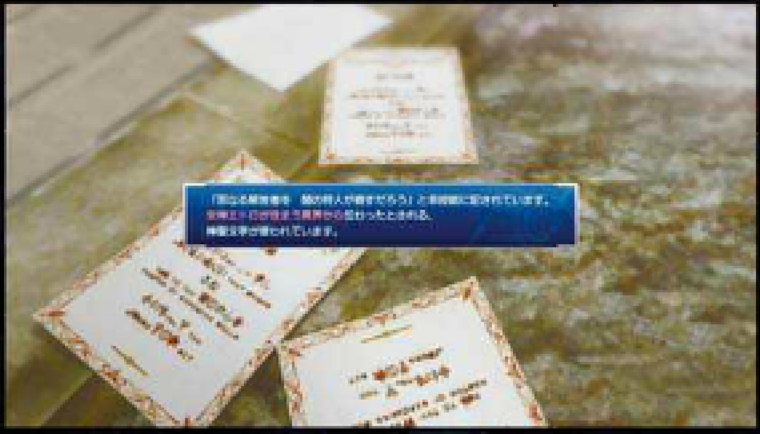
▲武器是棍子，盾牌则被修饰成了花篮的模样。

▲当然玩家也可以通过自定义颜色来创造出第一无二的卖花少女服装。

众所周知,《LRFF XⅢ》采用的是换装系统,因此也就孕育而成了许多与其他作品的联动。比如现在已经公布的就有《FF Ⅶ》中克劳德的战士服、《FF X》中尤娜的巫女装等等,而这次公布的,则是《FF Ⅶ》中被玩家们爱称为"女神"的艾莉丝！这套换装有个看点是,艾莉丝和闪电的配音都为坂本真绫小姐,不知道当闪电换上这套卖花少女装之后,说话的语气是不是也会变成艾莉丝呢？不过这套服装只能通过购买 V JUMP 推出的攻略本中的下载码来获得,玩家如果想让闪电变成艾莉丝的话看来还需要出一笔血才行。

"名侦探"闪电追查杀人事件？！

光都路克瑟里欧是一座有着浓郁宗教氛围的城市,崇拜神明"布涅贝哲"的教团"救世院"掌控着整个城市的命脉,但在这光鲜亮丽的外表下,却隐藏着众多不为人知的罪恶。刚刚来到光都路克瑟里欧的闪电就看到人们正为着一起连续杀人事件而惶恐不安。在犯人留下来的证据中,一张羊皮纸上写有"邪恶的解放者将会杀死暗之猎人"的字样,因为事关自己,闪电决定独自抓到杀人事件的真凶。



■追踪奇怪集团的闪电，在她面前出现的是……？

▲潜伏着大量犯罪者、异端者的"暗黑街"，是光都路克瑟里欧最不愿示人的一面。

▲在暗黑街最深处的"暗之猎人"总部，墙壁上被人留下了不祥的血文字。

高雅的月之女王

▲宛如是在夜空中绽放的妖艳玫瑰……

▲换装"新月"是一套强化火属性攻击的衣服，因为会消耗大量ATB，所以这件衣服也会提升ATB上限。

这身高贵典雅的紫色晚礼服名为"新月"，精湛的剪裁包裹出闪电姐完美的身材曲线，一改"春哥"的作风，营造出十足的女人味。换装的同时，闪电的武器和盾牌上也会装饰上纯白的玫瑰花，更是添加了几分妩媚动人。小编也好希望能在这样一位解放者的引导下早登极乐呀，笑。

停止时间流逝

在游戏中，闪电会获得一项能力，名为"时空停滞（Chronostasis）"。该能力需要消耗GP点数才能发动，使用之后时间就会停止流动。在完成某些限时任务时，这项技能就非常有用。但当闪电前往宿屋休息或是乘坐电车时，时间停止的效果就会自动解除。

▲散发着奇幻色调的莫古利之里。

试玩版体验报告

和之前的作品一样，这次敌人在地图上可以看见，按R1抢先命中的话可以展开先制，效果是敌人的HP上限减少。这次玩家可以直接按B控制闪电做出跳跃动作，跳跃的限制很少，可以从高处跳到低处，也可以直接跳上楼梯，跳到竖立的管子上闪电还会以钢管舞动作滑下。

这次的战斗系统有点像《FF X -2》，闪电在战斗中可以通过LB/RB来切换服装，每个服装可以装备4种技能。技能在战斗中分别对应X、Y、A、B这4个键，其中不管哪个服装，X都是防御。防御在本作中比较重要，既可以持续按住来减少伤害，也可以通过在受到攻击前的瞬间进行防御来令敌人陷入硬直。由于X、Y、A、B都成了技能键，因此这次的道具栏指令变成了START键。

这次战斗依然采用ATB槽的设定，但每个服装的ATB槽是分开的，上限均为100。不同的攻击消耗不同的数值，而在停止行动时ATB槽会自动回复。由于3条ATB槽是分开计算的，因此不断换装进行攻击便成为了战斗的基本思路。而如果连续对BOSS施以弱点属性的攻击，则会令其逐渐瘫痪，最后就会进入行动不能的窘地，这时玩家就可以尽情攻击。因此一味的换装也不是万能战术，在对付BOSS时还是采用单一服装针对弱点进行攻击比较好。

总的来看本作的战斗系统还是不错的，只不过从头到尾只操作闪电还是有些单调，也难怪游戏加入了换装设定。

守护莫古利之里

在莫古利之里展开的任务是据点防御。原本在森林深处过着安稳生活的莫古利们突然遭到了魔物"木精"的袭击，赶到此处的闪电需要帮助可爱的莫古利们击退魔物。在莫古利之里，玩家还会遇到《FF XⅢ -2》中陪伴在莎拉身旁的那只莫古利，此时它的身分已经是莫古利之里的村长啦！同其他人一样，莫古利也因没能守护莎拉而深深自责着，但闪电的一番温柔话语却打开了它的心结，让莫古利重新振作了起来。

红袖添香加一手!

"《死或生》系列"从来都不简单,4代和5代主要是生存模式卡人,在线要求打上千场也很BT。本作的成就列表很早以前就出了,由于依然包含生存模式全路线通过这样的高难度成就,因此没有引起玩家的太多重视。没想到早矢仕小弟实属语死早,实际游戏中生存模式只需要通过一条路线即可,使得游戏瞬间变成了神作。游戏新增的内容够多,价格也不贵,算是相当值得一试的作品,强烈推荐!

文 纱迦　美编 心の永恒

死或生5 终极版	Koei Tecmo	格斗
X360 DEAD OR ALIVE 5 Ultimate		日版
2013年9月5日	本地1～2人,在线2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄:17岁以上

全成就路线图

本作的难度和5代相比真可谓是有天壤之别。单机部分最耗时间的成就竟然是完成教学模式。这个教学模式十分漫长,差不多要打上90分钟才能完成。另一个可称得上难点的部分是连续技挑战模式,成就仅要求玩家完成任意一名角色即可。对于有系列经验的玩家来说实在不难,但对于没什么格斗基础就想来浑水摸鱼的人来说还是有点难度的。

网络部分这回仅要求在线打100场,而且不限模式,因此一个多小时就能全部打完。当然还是推荐找个朋友来对刷,这样会快很多。单机和网络部分可以交差进行,不用分先后。注意刷网战时多换人,这样可以顺便多打点服装出来。下文将以中英文双语进行描述,但并不代表中英文版成就分开,请注意。

成就数量	1000点/48个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	230点/9个
全成就所需时间	6～8小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	推荐双手柄

在线部分

遇上了劲敌对手 20点
Rival Rumble

成就说明 完成一场在线比赛,模式不限。

踏出步上排行榜强者的第一步 20点
Fighting For Real

成就说明 玩一场Ranked Match。

建立大厅 20点
My Fight, My Rules

成就说明 创建自己的在线对战房间,一个人也能解除。

劲敌对手 20点
Rivals

成就说明 登录一名玩家到自己的对手列表中。这个步骤可以在打完一场Ranked Match后进行,也可以在房间中直接登录里面的成员,无需对方同意。

接受挑战 20点
You Asked for It!

成就说明 接受一次在线挑战状。当玩家保持联网状态时游玩对战模式、街机模式和自由训练模式时,可以按X键来切换是否接受挑战状。如果选择接受的话,那么如果你满足某位玩家搜索Ranked Match的条件时,画面偏右下方的地方会出现邮件提示,同时伴有音效。这时只要按下BACK键,就可以接受挑战状。如果挑战者也同意了,你们就可以开始Ranked Match。这个成就也可以互相配合着来刷,可以通过双方的所在区域和网络状态来增加搜到的几率。搜到一次之后,记得勾选优先搜索对战过的对手,这样可以大大加快之后的搜索速度。

接受任何人的挑战 30点
Anybody, Anytime, Anywhere

成就说明 接受十次在线挑战状,原理同上。

好劲敌对手的激战 30点
Rival Rampage

成就说明 完成十场在线比赛,模式不限。

大家一起连线 20点
Get out there and Fight!

成就说明 于在线对战房间中完成一场比赛。

DOA5 Ultimate Is My Life 50点
DOA5 Ultimate Is My Life

成就说明 完成100场在线比赛,模式不限。推荐两个人开在线对战房间比赛,血量调最少,一局定胜负。场地选择有场景伤害的,快的话8秒就能打完一盘,打完就能马上再开,一百场也就一个多小时的事儿。

单机部分

单机部分的成就十分简单,除限定模式外的成就,均可通过开双手柄进行对战模式的方法来解除,因此没有难度。注意在练习模式中不能解除任何成就。

格斗娱乐 10点
Fighting Entertainment

成就说明 完成你的第一场比赛,单机在线均可,但不能是练习模式和对战模式。

第一次的组队战斗 10点
First Tag Team

成就说明 完成第一场TAG比赛。

DOA入门 10点
Your Education Begins Now

成就说明 开始教学模式。

安全第一 10点
Safety First

成就说明 在选择关卡的界面中按Y键关闭场景伤害。

站上起跑线 30点
A Fighter is Born

成就说明 完成全部的教学模式。会耗比较多的时间,遇到不明白的地方时可以翻看之前的教程,写得非常清楚。

必杀的威力暴击 20点
Blow 'Em Away

成就说明 成功使出一次威力暴击(Power Blow)。各角色的威力暴击指令不太一样,可以在出招表里查看,教学模式中也会传授,推荐双打解除。

起死回生的威力爆射 20点
We Have Liftoff!

成就说明 成功使出一次威力爆射(Power Launcher)。各角色的威力爆射指令不太一样,可以在出招表里查看,教学模式中也会传授,推荐双打解除。

飞呀! 30点
Gesundheit!

成就说明 命中The Show场地的特殊伤害区域。这个场地是马戏团背景,只要用Power Blow将对手打至巨大小丑像的嘴部引发人间大炮即可。

回答！ 30点
Tango Kilo November

成就说明 命中 Hot Zone 场地的特殊伤害区域。这个场景是战场背景，需要等战斗机出现后，用 Power Blow 将对手打至战斗机上才能解除。

释获 30点
Catch and Release

成就说明 命中 Sky City Tokyo 场地的特殊伤害区域。这个场景是《忍者龙剑传 SIGMA 2》第一关中 BOSS 的舞台，需要等大佛出现后，用 Power Blow 将对手打至大佛身上才能解除。大佛的出现条件是在第一回合将栅栏打碎，或是第二回合之后。

全部都意料到了 30点
I Read Every Move

成就说明 无伤赢得一局比赛，因为能双打解除，所以没难度。

新来的对战者 10点
Fledgling Fighter

成就说明 初次游玩对战（Versus，单人）比赛。

通过了大型机台模式的单人赛程 20点
Arcade (Solo) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Arcade（单人）模式，难度不限。

通过了大型机台模式的组队赛程 20点
Arcade (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Arcade（TAG）模式，难度不限。

通过了时间竞赛模式的单人赛程 20点
Time Attack (Solo) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Time Attack（单人）模式，难度不限。

通过了时间竞赛模式的组队赛程 20点
Time Attack (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Time Attack（TAG）模式，难度不限。

通过了生存模式的单人赛程 20点
Survival (Solo) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Survival（单人）模式，难度不限。

通过了生存模式的组队赛程 20点
Survival (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的 Survival（TAG）模式，难度不限。

锻炼自己的初学者 30点
Exercise Newbie

成就说明 完成任意角色的出招训练（Command Training）模式。建议选择招式少、变化少的角色，如新增的瑞切尔。顺带一提的是瑞切尔的动作居然和 4 代的士官长差不多，真是……

只在专心练习 30点
Training Hard

成就说明 在自由训练模式中累计进行 1 小时。这个时间可以累计，无需操作，挂机即可。注意解除成就的时机是在退出该模式之后。

小鹿乱撞的鉴赏 10点
On the Edge of Your Seat

成就说明 初次游玩鉴赏（Spectator）模式。

兴趣是拍照 10点
Say Cheese!

成就说明 初次于鉴赏模式中拍一张照片。

完美的自我分析 10点
Fighter, Know Thyself

成就说明 初次观看自己的对战记录（Fight Record）。

重要的回忆 10点
Ahhh, Memories

成就说明 在鉴赏模式中观看你取得的照片。

招式性能专家 10点
How Do I Fight Like a Pro?

成就说明 在自由练习模式中查看动作细节。在设定中选择开启即可。

确认招式表 10点
How Do I Fight?

成就说明 在自由练习模式中查看输入指令。在设定中选择开启即可。

随性选择 10点
Turn it Up

成就说明 在音乐设置环节中更换任意环节的默认音乐。

回味经典场面 10点
Who's Got Popcorn?

成就说明 在鉴赏模式中观看你取得的影片。

七位战士 10点
Power in Numbers

成就说明 初次游玩组队战（Team Fight）模式。即使只选一个人也算组队战。

战斗还没结束的呢 10点
You're It

成就说明 初次游玩对战（Versus，TAG）比赛。

苏醒的战斗记忆 10点
A Fight to Remember

成就说明 保存对战录像。只有在单机和在线的对战模式结束后才能选择保存对战录像。

怒涛的双人威力爆击 30点
Change of Power

成就说明 使用一次双人威力爆击（Tag Power Blow）。具体方法在教学模式中有说，就是在 TAG 模式中让 2P 将 1P 两名角色的体力都打红，然后 1P 发动威力爆击，命中后连按换人键，即可让另一名角色出来使出最后一击。

友情力量爆发 30点
The Power of Two

成就说明 累计使出 10 种不同的角色限定组合投。同样是双打来取得，霞、绫音、隼龙、疾风这几个角色两两组合差不多都有特殊投，十分简单。

失败为成功之母 30点
Failure Teaches Success

成就说明 在鉴赏模式中观看 10 名角色的失败动作。首先你需要让 10 名角色故意输给电脑，可以调 1 局定胜负，血量最低，这样在看过该角色的失败动作后就会被收录到鉴赏模式中。之后于鉴赏模式中再看完这 10 名角色的失败动作即可。

推对手下崖 20点
Down You Go

成就说明 成功发动一次落崖技。同样是选择双打，场地选择 Scramble。首先把平台栏杆破坏，之后 1P 将 2P 轰下平台，这时 2P 按一下 P 键，就会用手攀住平台边缘。之后 1P 按 P 键，2P 什么都不按，就可以将 2P 打下平台了。

差点落崖的大逆转剧 20点
Cliffhanger Comeback

成就说明 成功防御一次落崖技。原理和上面一条差不多，只不过这回改 1P 攀住平台边缘，2P 进攻。2P 按 P 键追击，而 1P 按 G 键进行防御，之后即可成功防住坠崖技。

开始挑战 10点
A New Challenger Appears!

成就说明 初次游玩连续技挑战（Combo Challenge）模式。

伟大的挑战者 50点
Unchallenged Champion

成就说明 完成任意角色的连续技挑战（Combo Challenge）模式。这个成就／奖杯应该算是新人杀手了，其实也不难。玩家可以选择比较简单的角色如 LEON，不要选择结城晶这种高难度角色，也不要选择系列固有的老角色（他们招式比较多）。本作没有什么特别高深的输入技巧，惟一要注意的是提前输入，例如不少连续技需要前冲一步才能衔接，可以在上一个指令后按住→不放。

DOA5 Ultimate 大师 50点
DOA5 Ultimate Master

成就说明 获得除此之外的全部成就。

1000点，达成！

X360最高的AVG游戏!

《幻灵地狱》是著名剧作家虚渊玄的出道之作。老虚的大名相信熟悉ACG的玩家都听说过，他笔下诞生了很多名作，而一切的原点正是始于这部《幻灵地狱》。本作于2000年一经推出，便大受好评，一举奠定了老虚的不朽地位。游戏连带初代一共被重制了10次，可见其受欢迎的程度。游戏的最大特点便在于出色的角色塑造以及扣人心弦的剧情，甚至有人称本作为“20年内无人能出其右”。事实上本作单就剧情而言，在X360的同类游戏上排名第一绝对是无可争议的，强烈建议有日语基础的玩家仔细研读。如果实在不懂日语也没关系，推荐大家去看同名动画，动画的画风和声优与X360版基本一致，素质精良，强烈推荐！

经典回顾
文 纱迦
美编 心の永恒

Phantom
PHANTOM OF INFERNO

幻灵地狱	デジタ－ボ	文字冒险
X360 Phantom PHANTOM OF INFERNO		日版
2012年10月25日	本地1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全成就路线图

注意事项

首先要说明的是，本文并非全成就攻略，因为本作有一个成就“ストーリーテラー”实在麻烦。如果不算这个成就，本作是标准的成就神作，大概3个多小时就能拿完其他全部成就。但最后这个成就要求玩家读过全文本，实在是够麻烦的。按照本文所给的攻略，可以拿到除全CG、全文本外的全部成就，而全CG的成就也只需要简单的尝试就能解除，但全文本的成就只能靠耐性了。下面为大家介绍一下注意事项：

1. 和其他的文字冒险游戏一样，先进菜单中更改文字速度，之后在游戏中按键开始跳剧情，可以大幅缩短全成就所需时间。

成就数量	1000点/40个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	无法统计
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

2. 游戏的快进功能十分强大，可以直接跳到下一个选项，但是强烈不推荐这么做！因为用这个办法跳过的文本、CG不算收集，这会极大地影响成就获得。

3. 强烈推荐的快进方法为按住LB再按X（或BACK）的即读跳跃，也就是只跳过既读文本，用这个办法就可以加快速度又不用担心跳过未读文本和CG。具体指令可以更改，建议玩家先看清楚。

4. 游戏中的7个选枪环节比较特殊，也关系到部分成就。三个周目中推荐玩家每一周目分别选择COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model、BERETTA M92FS。每一周目中连选4次以上3种枪，就会在第5次追加1种新武器。3种新武器（マテバM2006M、H&K_USP、シグ/ザウワーP226）各有一个成就，另外全武器集齐之后回标题画面选择特别项目里的铳器解说，全部听完之后还有成就“铳器解说”。下文不再赘述。

5. 本作CG收集成就无须进行CG鉴赏模式，达成条件后就可以直接在游戏中跳出。全文本既读的最终成就也就是如此。

准全成就攻略

第一周目

逃げる
アインという少女について考える
★解除成就：アイン
呼び止める
声をかける
今日のことについて讯く
威力のある铳
もっと弹数の多い铳
按以上两个选项选枪，可以直接选择3把与成就相关的枪，第一遍以全选COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80为例，以下不再赘述。
アイン
できる
★解除成就：プロローグ、ツヴァイ
もう少し考える
● SAVE 1
逃げる
★解除成就：脱落者の安堵
●读取 SAVE 1
击つ
★解除成就：大火
乘ってみる
まだ粘る
できる
★解除成就：玲二
● SAVE 2
一人で逃げる
★解除成就：终わりなき悪梦
●读取 SAVE 2
どうあってもアインを救う
组织から逃げる
行かせない
慰める
★解除成就：エレン、ファントム、第一章
答える
もう少し粘る
买い物についていく
クロウディアの许へ行く
止めに入る
★解除成就：クロウディア、プレゼント
承诺する
确かめる
● SAVE 3
逃げる
リズィを击つ
クロウディアを击ち杀す
★解除成就：丘の上から
●读取 SAVE 3
逃げる
リズィを击つ
观念して、谛める
★解除成就：高い城の女
●读取 SAVE 3
逃げる
成り行きを见守る
★解除成就：长い梦の终わり
●读取 SAVE 3
袭击者を确认する
成り行きを见守る
★解除成就：第二章
この场に留まる
承诺する
★解除成就：美绪、ドライ
しばらく美绪と话す
话す
● SAVE 4
美绪に万が一のことがあったらどうする?
★解除成就：樱舞い散る道を
●读取 SAVE 4
キャルについては任せろ
★解除成就：月辉る夜に独り

■克劳迪亚大姐虽然不算女主角，但无论在哪个结局里的下场都令人唏嘘不已。

■玲二的霸气复仇，这是超级解恨的一个结局。

第二周目

逃げる
アインという少女について考える
呼び止める
声をかける
默って见守る
话をする
弹数の多い铳
もっと威力のある铳
クロウディア
わからない
もう少し考える
击つ
乘ってみる
まだ粘る
できる
どうあってもアインを救う
组织から逃げる
行かせない
慰める
答える
もう少し粘る
买い物についていく
やめておく
承诺する
确かめる
● SAVE 5
この场は、はぐらかす
袭击者を确认する
★解除成就：リズィ
战うそぶりを见せる
★解除成就：对决
この场に留まる
断る
● SAVE 6
运命から逃げる
★解除成就：对峙
● SAVE 7
见つめる
★解除成就：苍穹の彼方へ
●读取 SAVE 7
呼びかける
★解除成就：苍穹の道を
●读取 SAVE 6
运命に立ち向かう
见つめる
★解除成就：Transparent
●读取 SAVE 5
受け入れる
キャルを抱きしめる
★解除成就：キャル
逃げる
皆杀しにする
★解除成就：最凶の亡灵
●读取 SAVE 5
受け入れる
キャルを抱きしめる
袭击者を确认する
隐れる
战うそぶりを见せる
一人になって考える
キャルを探す
★解除成就：砂尘の道を

第三周目

逃げる
アインという少女について考える
呼び止める
声をかける
默って见つめる
话をする
弹数の多い铳
もっと威力のある铳
クロウディア
わからない
もう少し考える
击つ
乘ってみる
まだ粘る
できる
どうあってもアインを救う
组织から逃げる

■万恶的车夫结局。不过X360版新增结局有不同展开。

行かせない
● SAVE 8
そっとしておく
答える
もう少し粘る
买い物についていく
やめておく
承诺する
确かめる
受け入れる
キャルを抱きしめる

隐れる
★解除成就：逃亡者たち
●读取 SAVE 8
慰める
无视する
大人しく归る
确かめる
袭击者を确认する
★解除成就：南へ、エンディングコンプリート

通往 100% 之道

如果你想挑战最后的 100%，那么我有如下建议：

1. 对剧情有所了解（看文本或动画，推荐动画）。本作的剧情选项很有逻辑性，选择的前因后果都可以预见，因此熟悉剧情会大大加快达成 100% 的速度，同时趣味性也会大幅提高。例如第一次见到凯尔时，如果选择不理会，那么接下来的故事中都不会有她出现，自然更不会有 Tri 了。

2. 个人建议的全文本既读达成方法比较笨，却很实在，那就是穷举法。简单地说，就是所有选项全部选择第 1 项，每个选项都记录，然后一直打到结束。之后读最后的选项，选第 2 项，然后继续第 1 项到完。也就是从结局开始倒着按从上到下的顺序把所有选项选一遍，毫无疑问这是十分花时间的做法，但也是最有效的。如果你不这么做而是一路乱选的话，很有可能到最后也不知道哪一条路线没试，只能不着边际地浪费时间。当然这个过程也是相当枯燥无聊的，好在本作的既读快进功能很强大，每天试那么一点儿，总有机会搞定的。

3. 选择不同枪时的文本一样影响到全文本既读，下面我们来详细说说。

游戏中一共有 7 种选枪的机会，其中第 2 次选枪没有特别台词，因此可以无视。7 次选枪时，头 4 次有 5 种枪可选，如果连续 4 次选择其中的 3 种枪，从第 5 次开始会追加 1 种新枪（一共 3 种）。下面简单地列一下变化，表格中括号里的文字含义如下：

初次选择：第一次选择该枪

连续选择：迄今为止每次都选择该枪（初始即有的枪从第 1 次开始算，追加的枪从第 5 次开始算）

通常：迄今为止并不是每次都选择该枪

选回：前 4 次均选择该枪，第 5 次选择由此追加的新枪，第 6 次选回该枪（仅限注意事项 4 中提到的 3 种武器）

次数	文本变化
第 1 次	S&W M29（初次选择，1 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（初次选择，1 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（初次选择，1 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（初次选择，1 种）、BERETTA M92FS（初次选择，1 种）
第 2 次	没有变化
第 3 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种）、BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种）
第 4 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种）、BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种）
第 5 次	S&W M29（连续选择和通常,2 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常,2 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常,2 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常,2 种）、BERETTA M92FS（连续选择和通常,2 种）、H&K USP（初次选择,1 种）、SIG/SAUER P226（初次选择,1 种）、MATEBA MODEL 2006M（初次选择,1 种）
第 6 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择、通常、选回,3 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择、通常、选回,3 种）、BERETTA M92FS（连续选择、通常、选回,3 种）、H&K USP（连续选择和通常,2 种）、SIG/SAUER P226（连续选择和通常,2 种）、MATEBA MODEL 2006M（连续选择和通常，2 种）
第 7 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种）、COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种）、IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种）、COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种）、BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种）、H&K USP（连续选择和通常,2 种）、SIG/SAUER P226（连续选择和通常,2 种）、MATEBA MODEL 2006M（连续选择和通常，2 种）

写给 FANS 的话

原本我们的成就攻略在上面已经结束了，接下来就是大家穷举的事儿，不过这里还是要忍不住对喜爱本作、喜爱虚渊玄的玩家说点话。

X360 版《幻灵地狱》是以 TV 版动画为基础改编的，声优和人设完全一致，剧情走向也十分相似。X360 版追加了 TV 版动画新增的部分剧情，如玲二暗杀正太。但游戏拥有 14 种结局，而 TV 版动画只能有一种，因此变化要丰富得多。而且游戏的 14 个结局不说全部可圈可点，至少也是绝大部分都强烈推荐。如果要说真结局的话，那么就是江涟路线的3个结局。其中"苍穹の道を"是游戏原作的结局；"Transparent"是 TV 版动画结局，看到这个名字估计大家就想起那首催人泪下的《Transparent》，相信看过动画的人没少在这里骂翻老虚。而游戏中的这个结局也交代了大家观看 TV 版动画时关于最后江涟是生是死的疑问；而"苍穹の彼方へ"是 X360 版新增的独有剧情，和"Transparent"类似但有所不同，这里就不多剧透了，相信各位看过之后自有感想。

而除了上面三个结局外，克劳迪亚大姊的几个结局也相当不错，丘の上から、高い城の女都值得回味。其实综观游戏的 14 个结局，除了美绪的结局略显牵强之外，其他结局都十分给力，13 年前老虚就有如此功力，不得不令人叹服！

最后，尽管本作全成就具有一定难度，但如此神作值得你将其圆满。玩不到 X360 版的人，也可以尝试今年 8 月推出的 PC 版，和 X360 版完全一样。不过相信看到这段文字的你，一定是优先选择 X360 版喽！

■100%CG后赠送的特典壁纸，什么都不说了，在一起！

1000点，达成！

来自墨西哥的成就神作

说到数独，大家想必都不会陌生。这款《布谷数独》算是数独的一个变种，收录了1200个挑战、4种棋盘大小、3种难度、两种模式和3种在线游戏方式，可以和好友进行合作或竞争，十分有趣。当然既然它出现在成就集中赢里，自然不是因为别的，而是因为成就好拿！此外本作还是相当少见的三版本 XBLA 成就神作，值得推荐！

文 纱迦　美编 心の永恒

布谷数独	Microsoft	益智
X360 Buku Sudoku		XBLA
2010年1月6日	本地1-4人,在线2-4人	9.99美元
无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

全成就路线图

大凡可以暂停的数独游戏，相信都难不到玩家，因为网络上自动解数独的网站不少，只要把关键字填进去，秒秒钟就能自动给出答案，按图索骥没有难度。但本作则是更加简单，游戏自带提示功能，可以很方便地告诉玩家哪个位置有可能填哪个数字或字母。当然提示不会详细到把具体答案告诉你，但使用一点儿排除法就能解决。

本作的成就可以拿3遍，分别是日版、墨西哥版和其他版。这也是惟一一个墨西哥服独有游戏。日版要去日服下载，名字是《Buku 数字パズル》；墨西哥版得去墨西哥服下载，名字是《Buku Números》。无论哪个版本都自带繁体中文，不用担心看不懂日文或西班牙文。不过注意3个版本的服务器是分开的，不同版本之间不能互相对战。

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	30点/2个
全成就所需时间	3－4小时
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

在线成就

首先推荐玩家找一个同伴来打在线成就。本作的在线成就只需两个人即可开刷。首先你需要在合作、团队、对战这3个模式各赢一场，如果你的同伴也想解这个成就，那么需要让他再赢一场团队和对战（因为合作算两个人的胜利）。接下来就是打满25场就行，所有比赛都可以选择 EASY 难度的6×6地图，快的话40秒就能解决战斗。

Friend and Foe　10点

成就说明 在 Xbox LIVE 模式中各赢得一场合作、团队、对战比赛。

Wired　20点

成就说明 完成20场 Xbox LIVE 比赛。

Socialite　25点

成就说明 完成25场多人比赛。

获得方法 该成就其实可以单机多手柄完成，但既然有20场 Xbox LIVE 比赛的成就，那不如和同伴一起多刷5场算了。

Natural　10点

成就说明 在不使用自动笔和错误显示的设置下完成10场比赛。

获得方法 由于在线模式的默认设置就满足成就要求，因此可以在刷在线成就时顺便完成。如果是从来没玩过数独的人，还是去网上找解答网站吧……

本地成就

Beat the Basics　10点

成就说明 完成教学模式。

获得方法 意外地长，其中教程1有5课，教程2有3课，全部上完没有跳过，就能解除成就。

Time Bandit　15点

成就说明 在时间挑战模式中以低于规定时间的成绩完成10场比赛。

获得方法 开了挂之后，低于规定时间完成不是问题。

Sampler　10点

成就说明 以3种难度各完成一场比赛。

获得方法 只要在 EASY、MEDIUM、HARD 这3个难度各完赛一场即可。当然是推荐选择最小的6×6地图。

Super Sizes　20点

成就说明 以4种地图各完成一场比赛。

获得方法 只要在6×6、8×8、9×9、12×12这4个地图各完赛一场即可。当然是推荐选择EASY难度。

Too Fast　20点

成就说明 在1分20秒内完成一场9×9的比赛。

获得方法 可以使用自动笔，因此不是问题。

Buku Bank　10点

成就说明 累计获得250万布谷点数。

Grand Master　30点

成就说明 累计获得1000万布谷点数。

Master　20点

成就说明 累计完成200场比赛。

获得方法 200场比赛和1000万布谷点数将是玩家的最后两个成就。单纯从布谷点数来考虑，选择 EASY 难度的9×9地图是最快的，每场大概能拿到9万点，熟练之后耗时1分钟不到。但如此一来只需100场出头即可达到1000万点，距离200场比赛还有一定距离。因此推荐玩家混着玩一下 EASY 难度的6×6地图是最快的，熟练之后40秒不到就能解决战斗。建议玩家可以拿张纸和笔计算一下，究竟玩多少场6×6和9×9最为合理，统计数字可以在游戏中查看的。

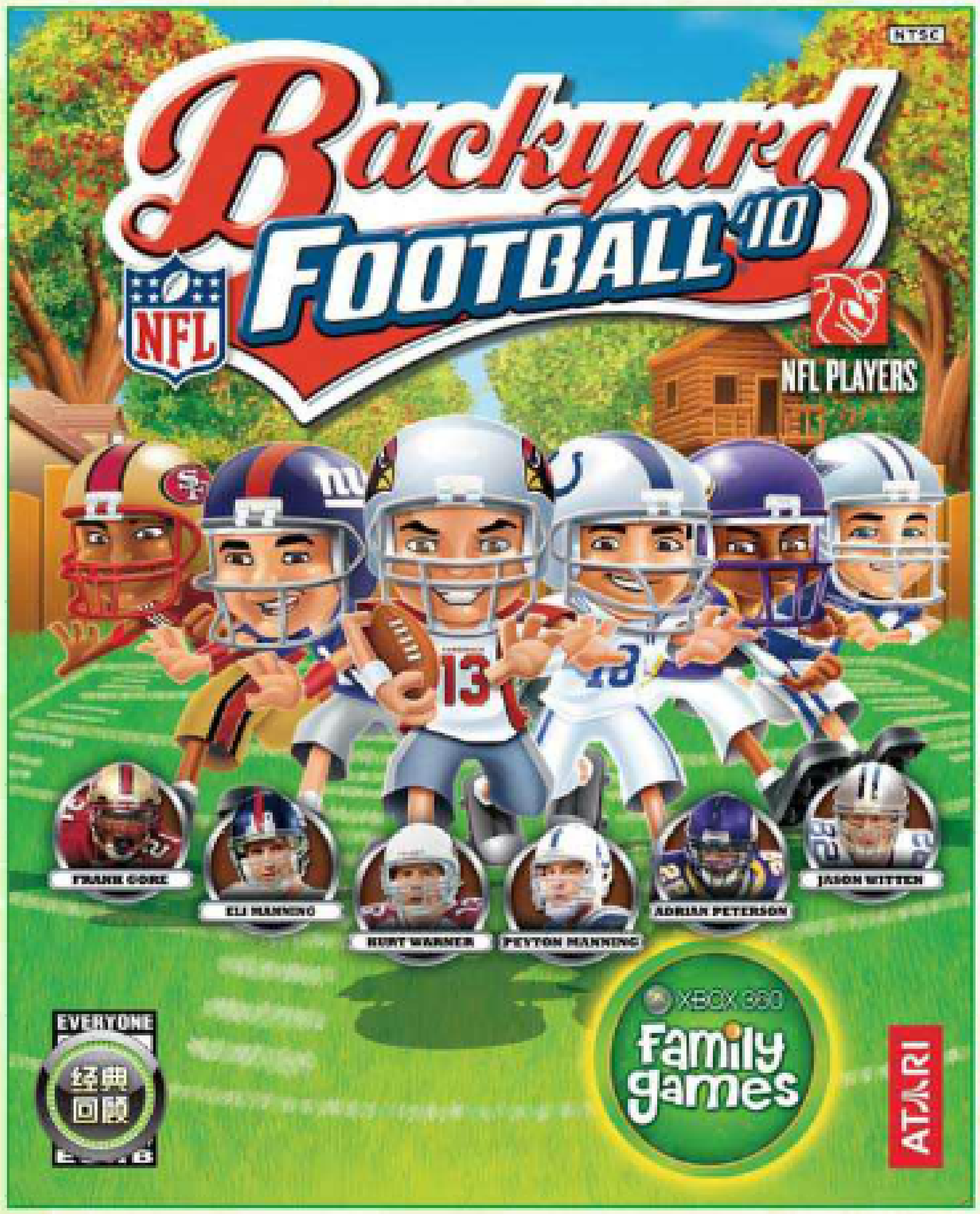
200点×3，达成！

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

银河系第一神作降临！

要说到什么游戏是第一成就神作，那毫无疑问是2分半钟就能全成就的《降世神通》，相信在遥远的未来都不可能出现能超越它的游戏，因此它被广大成就犯尊称为“全平行空间第一神作”！比《降世神通》稍差的是PC版《辐射3》，使用官方秘技之后10分钟内可以拿到1550点成就，这也是一个无法逾越的存在，因此被尊称为“宇宙第一神作”！而再往下数的第三成就神作，也就是下面我们要介绍的这款《后院美式足球2010》，它以10分钟1000点的成绩，排名史上第三，人称“银河系第一神作”！



后院美式足球 2010	Atari	体育
X360 Backyard Football 2010		美版
2009年10月20日	本地1～2人	29.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

《后院美式足球2010》虽然贵为史上第三，但在国内人气并不高，原因在于它是一款锁美区的游戏。不过随着国内成就犯越来越上档次，锁区游戏也有了应对办法，因此强烈推荐各位一试！本作全成就可以在一场比赛中搞定，这一场比赛中只要反复演练3个套路即可，下面就让我们来看一下！

成就数量	1000点/10个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10分钟
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就BUG	无
特殊要求	锁美区，双手柄

首先开一场本地的双打比赛，双方选择不同的队伍，比赛场地随意。为了造福完全不懂的美式足球的朋友，我就直接建议1P选择Steelers，2P选择LIONS好了。之后难度为Easy，POWER MOVES选择ON，SET TIME为15 Mins，Vibration（振动）可随意。

套路1

由1P防守，2P进攻。2P选择阵型（Formation）:Shotgun → Flood Right。1P选择阵型:Two Two → Doublewide X。

当球开出之后，2P拿球队员什么都不要做，1P控制队员上前将其掀翻在地，反复这个过程，直至以下两个成就弹出。

Sacker 100点
成就说明 一场比赛中累计完成3次擒杀。

Tackler 100点
成就说明 一场比赛中累计完成8次阻挡。

套路2

这次由1P进攻，2P防守。1P选择阵型:Shotgun → Post Corner。2P选择阵型:FG Defense → Block FG。

这样在开球之后，1P拿球队员稍微后退两步，等几秒后再传球，球就会打穿对方的整条防线直接送到我方的跑锋手里。之后跑锋前冲达阵拿分即可，记得按RB加速。反复这个过程，直至以下成就弹出。

Hands 100点
成就说明 一场比赛中累计接球距离达到100码。

Big Time QB 100点
成就说明 一场比赛中累计完成3次达阵传球。

GoTo Guy 100点
成就说明 一场比赛中累计接球距离达到200码。

Showtime 100点
成就说明 一场比赛中累计完成3次达阵接球。

Gunslinger 100点
成就说明 一场比赛中累计传球距离达到300码。

套路3

依然由1P进攻，2P防守。1P按LT键选择类型（Play Type）：Outside Run → Fake Pass。2P选择阵型：Two Two → Doublewide X。

这个套路不再像前两个套路那样简单，开球后玩家要控制拿球的队员拼命往对方半场跑，目的是3次冲刺达阵得分。这个过程不可能在一两次尝试中就完成，但只要玩家不断往前推进，最后就能达到这个目标，从而解除最后的3个成就。如果你因为不熟悉美式足球的规则，在前两个步骤中浪费了不少时间，那么可以考虑重开一局，这样就有足够的时间来完成这3次得分，不过一般情况下都是足够的，而且重开一局的话还得重刷跑动距离。

Rusher 100点
成就说明 一场比赛中累计跑动距离达到100码。

Bulldozer 100点
成就说明 一场比赛中累计跑动距离达到200码。

Fantasy Man 100点
成就说明 一场比赛中累计完成3次冲刺达阵。

1000点，达成！

低龄向电影改编，自然不同风响！

“在山的那边海的那边有一群蓝精灵，他们活泼又聪明，他们成就又好拿……”咳咳咳，言归正传。本作是随着同名电影上映而推出的低龄向游戏，游戏支持4人同乐，难度非常低，全成就自然也不在话下。游戏中玩家可以利用收集的金币解锁蓝精灵村的新住民，到最后将自己的村子变得热闹非凡。除了登场角色外，游戏和电影关系不大，没看过电影的人也可以放心游戏。

文 纱迦　美编 心の永恒

蓝精灵 2	Ubisoft	平台动作
X360 The Smurfs 2		美版
2013年7月23日	本地1～4人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

由于是给小孩子玩的游戏，本作的难度很低。就算在游戏中不幸阵亡，也会当场复活，只是死亡次数过多的话才会导致整关重来，如果是多人游戏的话就更简单了。游戏并非通关就能全成就，但由于支持选关，因此就此有遗漏的成就也不用担心。

在全部蓝精灵中，最好用的角色是勇勇（Gutsy），他的特技是向前方的快速冲刺，全程无敌，不仅可以用来攻击，而且可以用来回避，赶路也相当出色。此外在初期默认角色中有一位拥有类似的冲刺能力，只是速度较慢，推荐在BOSS战时使用会更加有效。

玩家首先要追求的就是通关。游戏中每关都有数量不等的金币等着大家收集（BOSS战除外），不过一开始由于玩家可选择的角色不齐，

成就数量	1000点/32个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6～8小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	两个手柄

因此不可能收齐。而且一些被水晶屏障围起来的金币是要在通关后才会解锁的，因此一周目游戏时完全可以以快为主，不必管什么金币。另外要注意的是谨记每关都要进入真蓝状态（BOSS战除外），不过这并不是什么难事。通关之后，玩家即可开启按LT/RT自由换人的功能，这样就可以顺利补齐全部金币了。注意拿到的金币要在过关后才记录到成绩之中，中途退出是不行的。

特技相关

游戏中按X键即可发动该角色的特技。在任意一关中使用每个角色的特技20次，就能获得一大堆成就，完全是送分的。不过玩家一开始能选择的角色不多，每打过一大关才能解锁一名新角色，最后一名角色蓝妹妹（Smurfette）需要通关才能解锁。

Use your Smurf ability 10点
成就说明 在任意一关中发动15次角色特技。

Advanced Alchemy! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次蓝爸爸（Papa）的角色特技。

Ain't no accident! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次笨笨（Clumsy）的角色特技。

It Takes a Lot of Guts! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次勇勇（Gutsy）的角色特技。

I Hate Special Moves! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次厌厌（Grouchy）的角色特技。

I got you a present! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次乐乐（Jokey）的角色特技。

So Smurfy it Hurts! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次浮浮（Vanity）的角色特技。

I never met a curl I didn't like 30点
成就说明 在任意一关中发动20次健健（Hefty）的角色特技。

And as Papa Smurf always says... 30点
成就说明 在任意一关中发动20次聪聪（Brainy）的角色特技。

You smurfed with the wrong girl! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次蓝妹妹（Smurfette）的角色特技。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

杂项成就

本作的杂项成就并不难，不过注意成就说明里的“free animal”（解救动物），其实就是要玩家干掉它们，不要搞错了。下文中就不再强调是 free 了。

I'll Smurf the High road... 25点

成就说明 与另外一名朋友打过任意一关。

获得方法 开双打即可，需要从头到尾打过完整的一关。

Smurf, SMASH! 10点

成就说明 累计破坏 100 个石块。

获得方法 游戏中只有勇勇、乐乐和健健三人能破坏石块，这种石块很醒目，在后期关卡经常出现，破坏 100 个不是问题。

Smurf of the Round Table 30点

成就说明 用一个皇冠干掉至少 10 个敌人。

获得方法 皇冠道具也就是无敌道具，无敌时间是固定的。这个成就在特定关卡比较容易达成，而且不止一关。如果硬要指定一关的话，推荐是 2-4。

Do no Smurf 50点

成就说明 在未干掉任何敌人的情况下打过任意一关。

获得方法 推荐 5-5，很短，而且敌人很容易回避。

Feeling blue 30点

成就说明 维持真蓝状态（True Blue）30 秒以上。

获得方法 首先解释一下什么是真蓝状态。在游戏中干掉敌人后会出现道具，吃掉之后就会令画面右侧的试剂增加。当试剂全满时就会进入真蓝状态，该状态的最大特征是得分两倍，同时还有大家熟悉的《蓝精灵》主题音乐，十分明显。而在真蓝状态下当试剂容量变零时就会解除这一状态，如果在此期间继续吃到干掉敌人后出现的道具，就可以恢复试剂容量。因此要想维持真蓝状态 30 秒以上，就要在进入该状态后多杀敌人，这并不是什么难事。不过需要注意的是在真蓝状态下一旦受到任何伤害，都会立刻解除这一状态。

Truly Blue 30点

成就说明 在每一关都曾进入真蓝状态。

获得方法 如上所述，玩家需要在每一关都进入真蓝状态，BOSS 战不在要求之列。如果玩家在某一关没有进入真蓝状态，那么需要重打该关补回来。不过老实说进入真蓝状态实在太简单了，而且成就只要求曾进入，至于维持多久是没有影响的，哪怕是刚进入的瞬间就被打回原形也没关系。

关卡成就

本作的关卡成就大致可分为过关和 BOSS 无伤两种。每一场战斗的 BOSS 战都有无伤要求，如果在第一次游戏时未能达成，可以之后选关再来。游戏的 BOSS 战十分模式化，只要记熟 BOSS 的套路，无伤绝对不是问题，因此下文就不再赘述了。

The Story Begins! 5点

成就说明 打过第一大关的第一小关。

A Friendly game of Leap Smurf 30点

成就说明 在第一大关的 BOSS 战（青蛙）中无伤过关。

Like a Walk in the Park 30点

成就说明 打过第一大关。

Here, kitty, kitty, kitty... 25点

成就说明 在第二大关的 BOSS 战（阿兹猫）中，用乐乐的炸弹问候它一下。

获得方法 稍微需要说明的成就。在这场 BOSS 中，在最后阶段阿兹猫会冲到屏幕左方来攻击玩家，这时玩家需要躲到柜子下面，然后来到高处进行落下攻击。如果你选择乐乐的话，可以站在屏幕最左侧，这样阿兹猫是够不着你的，然后按 X 键发动角色特技——炸弹，把阿兹猫炸死就可以解除这个成就了。注意乐乐是打过第二大关才能解锁的角色，因此在第一遍游戏时是无法直接解除这个成就的。

Smurf me if you can 30点

成就说明 在第二大关的 BOSS 战（阿兹猫）中无伤过关。

Smurf in the Woods 30点

成就说明 打过第二大关。

Not so Naughties 30点

成就说明 在第三大关的 BOSS 战（双子）中无伤过关。

The City that Never Smurfs 30点

成就说明 打过第三大关。

Un-Bear-able 30点

成就说明 在第四大关的 BOSS 战（白熊）中无伤过关。

Smurf Exposure 30点

成就说明 打过第四大关。

Smurf From the Ashes 30点

成就说明 在第五大关的 BOSS 战（凤凰）中无伤过关。

Smurf and the Volcano 30点

成就说明 打过第五大关。

Magician Smurf 30点

成就说明 在第六大关的 BOSS 战（格格巫）中无伤过关。

Gargamel Down 30点

成就说明 打过第六大关。

最终成就

本作全成就的最后一个步骤，就是收集全部金币。如前所述，有大量金币必须在通关后才能获得，因此第一遍游戏时无需在意金币的收集。通关后可以按 LT/RT 换人，从而大大方便收集金币的环节。拿过的金币显示为虚影，可以重复获得，但不会记入成就要求中。必须将全部关卡的全部 100 个金币收齐，这样在过关时的结算画面时才能解除最终成就，中途退出的话当关收集的金币无效。具体哪关漏了哪些金币，可以在选关时方便地查看。大部分金币都直接暴露在外，少部分隐藏于背景之中，当玩家靠近时就会进入隐藏通道，玩过《马里奥》的人应该不会陌生，总之这并非难事！

Coin Collector Smurf 50点

成就说明 收集 50 个金币。

Gotta Smurf them All 100点

成就说明 收集全部 100 个金币。

被BUG拯救的高难度弹幕游戏!

新作速递

Cave 可谓是专注弹幕射击游戏 30 年，因为专门制作弹幕射击游戏还进了吉尼斯世界记录。同时 Cave 也是微软在日本最铁的好友，不但旗下的弹幕射击游戏很少涉足对手平台，就连自家出的 Galgame 也死守 X360 不放。弹幕射击游戏的难度都是世界级的，成就自然不简单，不过 Cave 也曾出过一些要求很低的成就神作，这款《怒首领蜂 最大往生》本来难度属于最高级别，但因为有 BUG，所以全成就不是梦！而且游戏本身也有相当素质，加上豪华声优阵容和凪良的精美人设，喜欢日式游戏的机友不容错过！

文 纱迦　美编 心の永恒

怒首领蜂 最大往生	Cave	射击
X360 怒首领蜂 最大往生		日版
2013 年 5 月 30 日	本地 1 - 2 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

神奇秘技

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8 小时以上
最少通关次数	4 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

本作的模式不少，按成就类型来分的话可以分为两类，一类是可以使用内购金手指的，另一类是不能使用的。

本作可以利用赚来的金钱在商店里购买各种实用 OPTION，而且开启这些 OPTION 完全不影响成就获得，只是不能在挑战模式中使用。这些 OPTION 里最推荐的项目包括：更改我方中弹面积、更改敌方子弹判定、AI 驾驶、自动 HYPER 等等。其中 AI 驾驶这一项十分犀利，开启之后电脑会自动驾驶你的战机在弹幕中纵横无尽。不过 AI 驾驶也有弱点，虽然 AI 能以神一样的技术躲开任何子弹，但不会回避直接碰撞，这点还是颇为要命的。在对战第 3 关 BOSS、第 5 关原最终 BOSS 时要特别小心。阳蜂战时阳蜂偶尔会飞到屏幕最下方，这时 AI 也有较大的几率直接撞上去。因此关键时候还是需要玩家手动微调。不过总的来说开了 AI 驾驶之后通关真心不是问题了。

不能使用内购金手指的模式只有挑战模式，因此难度极高。如果以正常方式进行游戏的话，放眼全球，本作附带的挑战模式恐怕也没几个人能够打过。但有 BUG 可以解决这一问题，从而让游戏一举变成成就神作！下面就让我们来看看这个强到逆天的 BUG！首先需要说明的是目前游戏已经推出了更新档来修正这一问题，因此要想使用这个 BUG 的话，要么不升级，要么利用清除快取删除更新档。

首先玩家要选择挑战 5，这个挑战的内容是击破第 5 关的中 BOSS。当玩家选好了角色和服装之后，请立刻按下导航键，这时画面上会出现系统菜单，请停在这个界面不做其他操作。如此一来当挑战正式开始之后，游戏会自动暂停。这时再按一下导航键返回游戏画面，选择 RETURN TO MENU，这样会回到选择挑战的界面。此时玩家可以选择任意一个挑战，进入之后你会发现画面上不是你后选择的挑战内容，而是之前的挑战 5。接下来你要做的事情就是干掉第 5 关的中 BOSS 完成挑战 5，但当你达成这一目标时，系统却会判定你完成的是后选择的挑战内容。

如此反复，玩家即可通过只打挑战 5 来完成全部挑战内容，全挑战通过也不再是梦了。但挑战 5 本身具有一定难度，你需要一定时间的练习才能完成。好在游戏中自带了教学视频，多揣摩学习的话不是问题。利用这个 BUG 也可以用来快速赚取金钱，只要每次都选择奖励最高的挑战就可以了。离线游戏时打出来的成就没有时间戳，如果很在意的话可以留几个难度很低的挑战，在挑战数量即将达到成就要求的数字时上线更新再完成，这样就没有问题了。不过需要注意的是，清除快取会将其他游戏的更新文件也一并删除。

推荐顺序

个人推荐的全成就顺序是先用 BUG 法打挑战模式，目标是解除挑战模式以及商店相关的全部成就。要特别注意的是成就“ぶるじょわ”，该成就要求玩家身上的资金达到 9999，用过的不算。由于商店中购买的内容对于挑战模式没有任何用，因此玩家完全可以先不管商店。

1. 玩家应该先以挑战模式全关卡通过为目标，游戏中一共有 50 个挑战，就算使用 BUG 也需要一点时间。

2. 全挑战完成后，玩家可以选择奖励资金最多的挑战关卡重复赚钱，直到身上的资金达到 9999。

3. 解除ぶるじょわ成就之后，可以进商店购物了，优先购买对攻关有益的选项。

4. 买齐内购金手指之后，接下来可以挑战其他模式，也可以继续用挑战关卡赚钱，解除全物品购买的成就。

5. 其他模式完成的先后顺序没有要求，不过请看清成就要求的模式。

全成就攻略

挑战模式及购物相关

挑战模式中除了3个相关成就外，不能解除其他任何成就。

チャレンジ1年生 15点
成就说明 完成10个挑战关卡。

资格ゲッター 30点
成就说明 完成25个挑战关卡。

ミッションコンプリート！ 50点
成就说明 完成全部50个挑战关卡。

ぶるじょわ 50点
成就说明 玩家当前身上的金钱超过9999（不能累计）。

良い买い物しましたね！ 25点
成就说明 买下商店中的问号物品。

常连客 15点
成就说明 买下商店中的30个物品。

大富豪 30点
成就说明 买下商店中的全部物品。

通关成就

成就说明中的括号内容，代表该成就只能在这些模式中解除。在条件允许的情况下，优先推荐在Novice模式解除，因为这个模式的难度是最低的。另外玩家可以在设定中将奖命分数要求调至最低、残机和残弹数调至最大，再加上自动驾驶，一币通关真心不是难事。Xbox 360模式是街机上没有的模式，在这个模式中可以使用性能不太一样的樱夜，顺带一提的是樱夜的声优是如今淡出ACG圈的平野绫。该模式下满满的团长/此方吐槽真是让FANS感动不已！

出击します！ 5点
成就说明 开始游戏。（Xbox 360・Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

朱理 5点
成就说明 选择朱理。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

光 5点
成就说明 选择光。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

真璃亚 5点
成就说明 选择真璃亚。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

樱夜 5点
成就说明 选择樱夜。（Xbox 360）

市街地を越えて 5点
成就说明 打过第一关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

水源地を越えて 10点
成就说明 打过第二关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

住宅地を越えて 15点
成就说明 打过第三关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

郊外を越えて 20点
成就说明 打过第四关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

地下通路を越えて 25点
成就说明 打过第五关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

朱理の完 20点
成就说明 朱理通关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

光の完 25点
成就说明 光通关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

真璃亚の完 20点
成就说明 真璃亚通关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

樱夜の完 20点
成就说明 樱夜通关。（Xbox 360）

コンプリート 30点
成就说明 朱理、光、真璃亚均已通关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

上达への道 15点
成就说明 不接关打过第2关。（Arcade HD・Ver.1.5）

更なる上达への道 25点
成就说明 不接关打过第3关。（Arcade HD・Ver.1.5）

上达 35点
成就说明 在接关次数少于7次的情况下通关。（Arcade HD・Ver.1.5）

1コイン 50点
成就说明 一币通关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

相应しいカタチ 10点
成就说明 达成阳蜂结局。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

本作的隐藏BOSS阳蜂在所有模式中都会出现，只不过只有X360模式是必定会出现的，其他3个模式则需要满足特定条件。其条件如下：

1. 从游戏开始到击破第5关的原最终BOSS时最多只损过一条命。

2. 至少有3关达成蜂道具PERFECT的条件。

蜂道具即指隐藏于关卡之中的特殊奖励道具，你需要用激光射击指定地点才能将其打出。每关都有8个蜂道具，全部获得即为蜂PERFECT，注意如果在吃完8个蜂道具之前不幸损命，那么本关将无法达成蜂道具PERFECT。虽然看上去还是有一定难度，但事实上是可以利用RESTART这招的，再加上商店里有显示蜂道具位置的辅助道具，因此只要多试几次就肯定能成功。不过需要注意的是，一旦使用了RESTART之后，成就的解除时机将变为通关后重新开始选择角色时，而不是在满足条件时的瞬间！

完全击破 50点
成就说明 朱理、光、真璃亚、樱夜均已通关。（Xbox 360・Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

系统相关

良いボムしてるね！ 5点
成就说明 初次使用保险（BOMB）。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

思わぬ花火！ 5点
成就说明 初次发动自动保险。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）
获得方法 在选择角色时可以开启自动保险，即当玩家还残有保险时，被攻击命中时会自动发动保险有命。由于自动保险不影响成就获得，毫无疑问是推荐开启的。需要注意的是如果是撞毁的话虽然也可以用自动保险救命，但会一次性耗光全部的保险，因此一定要避免这种情况。

ハイパー！ 5点

成就说明 初次发动HYPER。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

获得方法 HYPER是系列的招牌系统，当玩家持续攻击敌人（特别是用激光命中时）或吃到蜂道具时，HYPER槽就会上升，最高累计到10倍。HYPER发动瞬间完全无敌，发动中威力加大，同时连击数爆增，是打高分的不二之选。玩家可以用放保险的方法来发动HYPER，另外也有自动HYPER的选项，性能和自动保险相仿。

エキスパートへの挑战 15点

成就说明 开启专家模式打过任意一关。（Arcade HD・Ver.1.5）

获得方法 专家模式的开启方法是在角色选择画面中选择泳装，虽然养眼，但难度大幅上升。好在成就只要求完成一关即可，十分简单。

1000HIT 15点

成就说明 打出1000连击。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

5000HIT 30点

成就说明 打出5000连击。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

10000HIT 40点

成就说明 打出10000连击。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

获得方法 除了10000连击外，其他都是送。10000连击的先决条件是必须发动10倍HYPER，然后找一个敌人够多够耐打的地方，分分钟不到就能达到。比较推荐的地方包括第3关的中BOSS、第3关的大BOSS、第5关的途中。这个成就同样可以用RESTART的方法来完成，一旦失手就立刻重来。不过还是那句老话，一旦使用了RESTART之后，成就的解除时机将变为通关后重新开始选择角色时，而不是在满足条件时的瞬间！

1机ノーボム 10点

成就说明 不损一命且不放保险打过第1关。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

GET 5点

成就说明 初次获得增加保险的道具。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

スタンバイ 5点

成就说明 初次达到可以发动HYPER的状态。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

MAXハイパー！ 10点

成就说明 初次发动10级的HYPER。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

蜂亿点 15点

成就说明 分数达到8亿点。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

拾蜂亿点 20点

成就说明 分数达到18亿点。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

蜂蜂亿点 50点

成就说明 分数达到88亿点。（Arcade HD・Ver.1.5・Novice）

获得方法 88亿点并不是一个很高的要求，玩家可以在打出阳蜂结局时顺便解决，只要不接关，88亿不是问题。如果被阳蜂干掉也没关系，因为光打掉阳蜂就有50亿点，通关时每剩1条命就能换10亿点。等于说只要你打死阳蜂时剩4条命以上就有90亿点了。可以在将阳蜂的体力削减到一丁点儿的时候自杀，选择接关，太简单了。

大往生直前 10点

成就说明 持续使用双重攻击，将自机体力削减为零。（Xbox 360）

获得方法 双重攻击是Xbox 360模式独有角色樱夜的专用武器，使用方法是同时按住两个攻击键，威力很大但会持续减少樱夜的体力。而在此模式中发动Hyper击破敌人则会回复体力。

辉く蜂は蜜の味 25点

成就说明 达成10000连击后再获得蜂道具。（Xbox 360）

获得方法 达成10000连击的方法参照前面，玩家在达成10000连击后无需维持这一状态，即使在连击数断开之后才获得蜂道具也算数。不过注意游戏模式是Xbox 360。

命を削る力 25点

成就说明 一次游戏中累计使用30秒以上的双重攻击。（Xbox 360）

大炼金！ 15点

成就说明 用双重攻击将被消掉子弹的敌人击破。（Xbox 360）

エネルギー大复活 50点

成就说明 在1次HYPER发动中回复5000点以上的能量。（Xbox 360）

彻底的に剥いてやる！1 15点

成就说明 将第1关BOSS的全部部位破坏掉。（Xbox 360）

彻底的に剥いてやる！2 10点

成就说明 将第2关BOSS的全部部位破坏掉。（Xbox 360）

获得方法 这个BOSS的形态不像第1关BOSS那么简单，它一共有两个形态，第一形态有6个部位，二形态有2个部位，必须全部破坏掉。第一形态要尤其注意，6个部位成对上下排列，玩家一定要优先破坏最靠近屏幕上端的两个部位，如果一上来就把中间或靠下方的4个部位破坏了，哪怕只破坏掉1个，最上端的部件也会自动爆炸，从而丧失解除这个成就的机会。

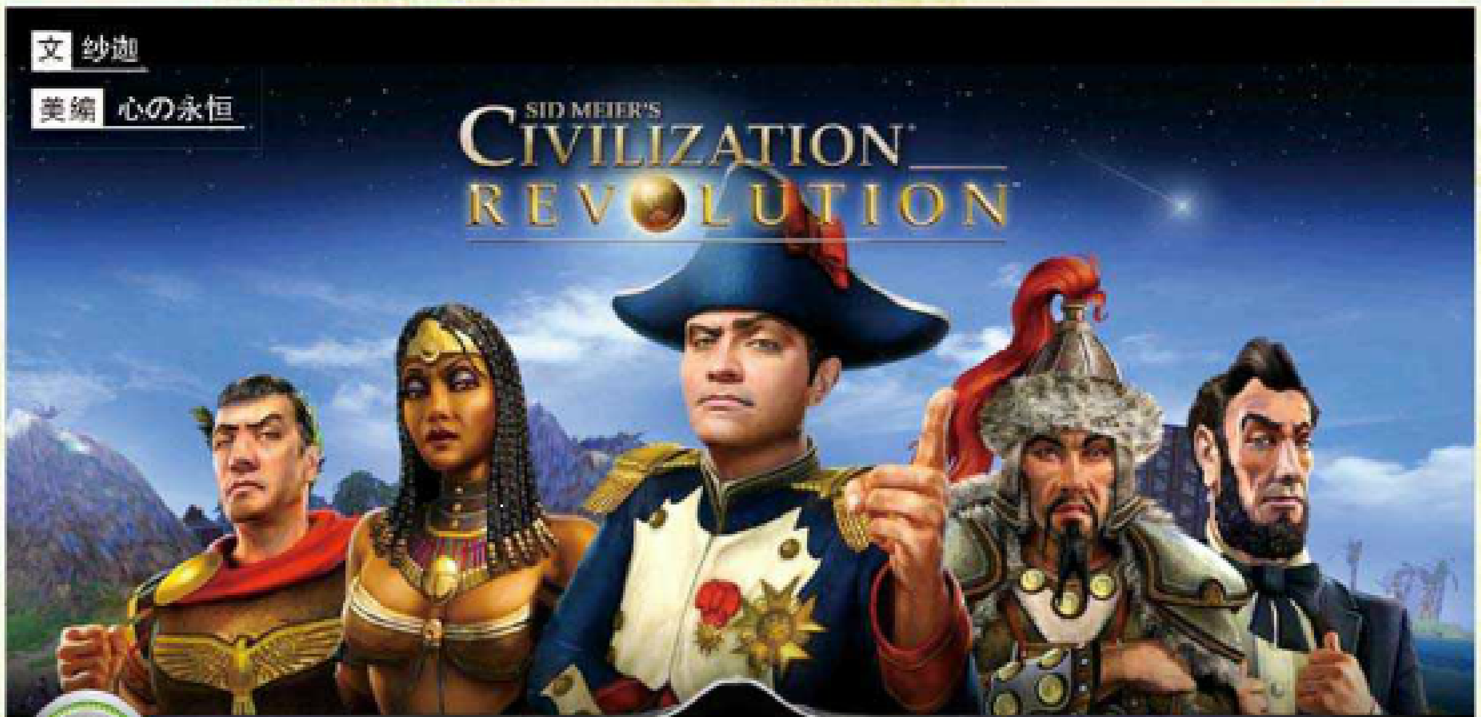
全力中の全力！ 10点

成就说明 自机变形后发动Hyper。（Xbox 360）

获得方法 这个秘密成就的获得方法十分简单。在该模式中最后一定会遇到阳蜂，在阳蜂战中樱夜会自动变形，这时再发动一次Hyper就可以了。

1000点，达成！

文 纱迦
美编 心の永恒



经典回顾

高端大气上档次，全上两遍有面子！

由电脑游戏教父席德·梅尔开创的“《文明》系列”是有史以来最成功的策略游戏，系列累计销量早已过千万，在全世界都有着极大的影响力。系列最新作《文明5 美丽新世界》刚刚发售，再次于全球掀起一股文明热潮。虽然这一作暂时还没有移植家用机的计划，但X360玩家也不用失望，因为席德·梅尔大神曾经为X360量身度做了一款《文明》，该作至今也没有移植过PC，那就是下面我们要介绍的《文明 变革》。《文明 变革》是X360上少有的文艺范儿游戏，本身成就不难，而且能搞两遍，绝对值得成就犯们一试！

文明 变革	2K Games	策略
X360 Sid Meier's Civilization Revolution		美版
2008年7月8日	本地1人，在线2～4人	19.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	16次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

《文明 变革》中有16个文明登场，玩家需要用全部文明通关一次，因此最少也需要通关16次。但本作是席神专门为家用机打造的，每盘游戏时间控制在3小时之内，更有秘诀可以将通关时间压缩到10分钟之内，因此通关16次根本不是问题。不过游戏中也有限定难度的成就，因此在16遍通关中还需要预留一两次给高难度通关成就。选择文明通关的顺序不限，只须将强势文明留给高难度即可，当然就算多打一遍也就10分钟的事儿。本作的难度通关成就可以向下累计，打过最高难度即可解除全部难度成就。其余成就基本上都可以在16次通关的流程中自然解除。

由于游戏的玩法远比“车枪球鹿”复杂，因此本文有必要解释一下游戏的基本系统。注意本系列博大精深，下文的系统介绍并非完全解析，仅为玩家全成就提供服务，如有兴趣可以自行研究。另外要说明的是，本作虽无PC版，但有iOS版和WP版，WP版有200点成就，没有难度限定的成就，因此算是成就神作。iOS版虽然没有对应Xbox LIVE的成就，但有简体中文，如果阁下觉得实在苦手的话，建议玩一下iOS版。

另外《文明 变革》的成就可以打两遍，分别是日版和其他版。其他版中，美版锁区，欧版和港版不锁区，值得推荐。如果阁下的日语和英语都不咋的，推荐先打日版，因为日版的汉字非常多，像封建制、共和制等等都是汉字，十分直观。反倒是英文版因为涉及的知识面太广，就算是受到高等教育的人恐怕也得备一份字典。

简明系统

胜利条件

本作的胜利条件共有4种，分别是制霸胜利、经济胜利、文化胜利和技术胜利。注意在游戏内设的剧本中有部分剧本会对胜利条件进行限制，例如不允许技术胜利、只允许制霸胜利等等。

制霸胜利：攻占其他所有的文明的首都。只需攻下最初的首都（有宫殿）即可。

经济胜利：所持金达到2万，然后完成世界银行的建设。

文化胜利：玩家获得的伟人、建造的世界遗产、争取的转向都市数量之和达到20，然后完成联合国的建设。

科技胜利：发射载人宇宙飞船，并率先达到南门二。

4种胜利条件中最简单的就是经济胜利，同时也是最快的胜利方式。最麻烦的胜利条件是技术胜利，玩家需要科技达到一定水平，然后开始建造宇宙飞船，当满足条件后即可向南门二发射，当飞船达到之后即可胜利。

基础数值

金钱：金砖标记。主要作用是用来加速生产、建设道路，外交方面也经常要用到。新手比较容易误解的是金钱和生产建设没有直接关系。

科技：烧瓶标记。影响科技的发展程度。每一座都市的出产物资只能在金钱和科技中任选其一。

文化：面具标记。有多方面影响，包括伟人出现几率、住民的安定程度、其他都市的转向几率等等。

生产：锤子标记。影响生产建设的速度。无其他加成的情况时，物品所需的资源总量除以当前生产值的整数，即为完成所需的回合数。

食料：果实标记。影响人口的增加速度。当食料槽涨满时人口即+1，每座都市的人口总数最大为31。

玩家可以自由安排负责各项工作的人口数，不过要注意地形的影响，例如森林对应生产，平原对应食料，高山在建设铁矿山之后也可以对应生产等等，在选择都市位置时要根据需要来决定。

游戏提示

·游戏事实上是采用回合制，每回合每个城市、每支部队都有一次行动机会，也可以无视未行动单位直接选择结束。

·不同的文明在不同的历史年代拥有不同的加成，在选择时可以看到。强力文明推荐留着挑战高难度成就时选择。

·游戏的难度主要体现在野蛮人的刷新速度，以及其他文明的发展速度上。由于高难度成就只限难度不限剧本，可以选择特殊剧本来完成，如没有野蛮人的剧本、初始拥有大量金钱的剧本。

·每个剧本都会随机出现若干个古代遗迹，外形有点像南美洲的金字塔。玩家派兵占领之后可以获得不少好处，包括高级兵种、金钱。其中最有用的是大西洲亚特兰提斯，可以让科技大幅飞跃，但注意电脑也会抢占。由于古代遗迹的位置在剧本开始后便已固定，因此可以采用存档/读档的方法在最短的时间内抢占。

·抢到首发科技有特殊奖励。例如第一次开发出灌溉，全城市人口+1；抢先开发出航海，获赠大帆船一个。十分有效！

·游戏每回合都可以存档，而且可以存好几个档，请多加利用。例如高难度下将其他文明打剩一个时，通过S/L的方法实现4种胜利，从而大幅缩短全成就时间。

快速通关法

虽然全成就要求全文明通关，但有了快速通关法，只需几个小时就能搞定。下面就为大家传授这个传说中的半人马贝塔星极速通关法。

1. 选择剧本半人马贝塔星（Bate Centauri/**ベ－タ·ケンタウリ**）。在这个剧本中玩家一开始就拥有最高的科技，但无法赢得科技胜利。

2. 开始后立刻按BACK键变更政治体制为民主主义（Democracy），民主主义的优势是金钱和科技的产量提高50%，劣势是人民不会同意发动侵略战争。科技研究在本剧本中没有意义，随意即可。

3. 将首都的劳动力全部用于生产，生产类型从科学改为金钱，步兵用来防御首都。

4. 按寺院（Temple）、裁判所（Courthouse）、圣堂（Cathedral）、文化遗产中的**マグナ·カルタ**（Magna Carta）的顺序建造文化建筑。途中出现伟人的话除科学家用于研究外，其他全部选择定居。出现开拓者的话直接回首都。

5. 接下来按照谷物库（Granary）、水道桥（Aqueduct）、港（Harbor）、文化遗产中的**バビロンの**空中庭园（Hanging Gardens of Babylon）的顺序建造人口建筑。

6. 然后按照工房（Workshop）、工场（Factory）的顺序建造生产建筑，完成之后按照市场（Market）、银行（Bank）、文化遗产中的**インタ－ネット**（Internet）的顺序建造经济建筑。

7. 最后等金钱达到2万之后，将劳动力全部用于生产，开始建造文化遗产中的世界银行（World Bank）。

8. 世界银行建设完成之后，经济胜利达成。

用这个办法只需要10分钟即可通关，低难度下甚至不用和其他文明接触即可结束游戏，十分霸道。根据玩家选择的文明不同，部分建筑可能无法建造，不过没有影响。最高难度下用这个办法一样可以获胜，只不过野蛮人会多到令人吐血，得优先生产一些部队端掉附近的巢穴才行。由于这个剧本无法达成科技胜利，因此不如在其他剧本来完成高难度的经济胜利。

成就攻略

全文明通关

全部16个文明通关各有一个成就，然后全文明通关还有一个成就。这些成就没有难度要求，用之前介绍的半人马贝塔星极速通关法3个小时不到就能搞定，十分简单。值得一提的是这些成就名都很有来头，例如超经典的“我来、我见、我征服”，还有一些成就名真是细思考恐极。

女王ひとりが统べる国 15点
I Will Not Be Triumphed Over
成就说明 英国文明通关。

我は无敌なり 15点
One Mistress and No Master
成就说明 埃及文明通关。

花と歌 15点
Flower and Song
成就说明 阿兹台克文明通关。

梦き荣光の日々 15点
A Short Life of Glory
成就说明 希腊文明通关。

急がば回れ 15点
Fair and Softly Goes Far
成就说明 西班牙文明通关。

血と剑 15点
Blood and Iron
成就说明 德国文明通关。

来た、见た、胜つた 15点
Veni Vidi Vici
成就说明 罗马文明通关。

顺风满帆 15点
A Great Wind is Blowing
成就说明 俄罗斯文明通关。

百花缭乱 15点
Let a Hundred Flowers Bloom
成就说明 中国文明通关。

我ら人民 15点
We the People
成就说明 美国文明通关。

想像力が世界を制する 15点
Imagination Rules the World
成就说明 法国文明通关。

不屈の意志 15点
An Indomitable Will
成就说明 印度文明通关。

勇ましき无欠の骑士 15点
A Knight Without Fear or Blame
成就说明 阿拉伯文明通关。

この世界は严しい场所だ 15点
This World is a Harsh Place
成就说明 祖鲁文明通关。

他国はすべて衰退せよ 15点
All Others Must Fail
成就说明 蒙古文明通关。

明日は今日の自分を超える 15点
Victory Over Lesser Men
成就说明 日本文明通关。

困难の克服 30点
Difficulties Mastered
成就说明 用全部16个文明通关。

系统成就

这部分成就都是系统相关的，大部分在第一次通关的时候就能解除，不过也有比较花时间的。

切符を买って远くへ行こう 3点
Buy the Ticket, Take the Ride

成就说明 初次与其他文明接触。

危险を避けては文化が育たぬ 9点
Culture is Worth a Little Risk

成就说明 初次建设文化遗产。

もう一度突破口へ 5点
Once More Unto the Breach

成就说明 初次将 3 个相同的作战单位编为同一支部队

成功の8割は人と会って得るものだ 5点
80% of Success is Showing Up

成就说明 初次建设文化遗产。

故乡とは人生を始める场所だ 3点
Home is Where One Starts From

成就说明 初次建造一个各文明独有的建筑。

こんにちは、ジョーンズ博士 9点
Good Afternoon, Doctor Jones.

成就说明 初次占领一个古代遗迹。

军事力を最优先せよ 5点
Before all Else, Be Armed

成就说明 任何作战单位初次获得战斗特技。

获得方法 只要让同一个作战单位保持连胜即可，很快。

知は力なり 3点
Scientia Potentia Est

成就说明 完成任意科技树开发工作。

获得方法 只要始终开发科技即可，注意采用上文所述的半人马贝塔星极速通关法时，因为该剧本一开始就拥有全部科技，因此是无法解除这个成就的。

目覚めにはナパーム弾の香り 3点
Napalm in the Morning

成就说明 初次打倒敌方作战单位。

努力の成果 5点
The Fruit of Labor

成就说明 初次建立第 2 个城市。

获得方法 十分简单。玩家可以手动选择生产开拓者，或是等城市发展到一定程度时会自动出现开拓者，之后找个合适的地方建立城市即可。

市民がいてこそ都市がある 25点
What is the City But the People?

成就说明 都市规模达到 20。

获得方法 即指人口达到 20，找个风水宝地慢慢等就是了，十分简单。

胜とうとする意志がすべてだ 25点
The Will to Win is Everything

成就说明 任意一个作战单位赢得 20 场战斗。

获得方法 很简单，采用半人马贝塔星极速通关法，选择高难度，野蛮人会成批成批地冲上来。机枪对棍棒，赢 20 场不费吹灰之力。

普遍的な人类爱 25点
The Universal Brotherhood of Man

成就说明 一回合的文化产出量达到 200。

获得方法 因为首都有宫殿加成，因此推荐在首都完成。多建造与文化有关的建筑如寺院、裁判所、圣堂等等，大艺术家、大思想家一旦出现就要安置下来，政治体现选择有文化加成的君主政治（Monarchy）。总的来说不是问题。

知识の集大成 25点
Organized Knowledge

成就说明 一回合的科技产出量达到 200。

获得方法 将城市生产类型改为科技，建造图书馆、大学，让大科学家定居，很简单。

诸悪の根源 25点
The Root of All Evil

成就说明 一回合的金钱产出量达到 200。

获得方法 效仿半人马贝塔星极速通关法，不是问题。

动かざる者饮むべからず 25点
Curse of the Drinking Class

成就说明 一回合的生产产出量达到 200。

获得方法 稍微有点麻烦，需要全方位的加成。文明推荐美国，它的生产加成特性十分暴力。首都地点一定要选择附近有大量山脉的，这样日后可以通过铁矿山（Irom Mine）获得巨大加成。政治体制推荐有极大生产加成的共产主义（Communism）。然后就是按半人马贝塔星极速通关法全面提升城市的生产力，当城市达到一定规模时即可解除成就。

君の瞳に乾杯 45点
Here's Looking at You, Kid

成就说明 获得全部的伟人。

获得方法 如不出意外，这将是玩家最后一个解除的成就。玩家可以等完成其他成就之后再来尝试，如果运气好的话应该只差几个伟人。伟人虽然都是历史上的名人，但在游戏中是随机出现的，例如选择美国也会出现孔子，因此就是反复尝试的事儿。伟人的出现条件和文化度有关，可以通过半人马贝塔星极速通关法来快速获得。另外由于美国文明初期会随机附带一名伟人，因此也可以通过反复选择美国文明然后退出保存的方法来实现，只不过会非常无聊就是了……

难度限定成就

难度限定成就一般都是需要玩家在某难度下以某条件通关，这部分工作可以融合到全文明通关这一步中进行。另外本作的难度成就是向下兼容的，例如玩家在天帝难度获得文化胜利之后，即可解锁在国王或以上难度获得文化胜利的成就。

人间性の开花 20点
A Revelation of Man

成就说明 获得文化胜利。

小さな男も伟大に见える 30点
Embiggens the Smallest Man

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得文化胜利。

世界人 45点
Citizen of the World

成就说明 在天帝（Deity）难度获得文化胜利。

乐しい攻城を 20点
Have Fun Storming the Castle

成就说明 获得制霸胜利。

力によって力を制する 30点
Vi Victa Vis

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得制霸胜利。

野望のもたらした喜び 45点
Such Joy Ambition Finds

成就说明 在天帝（Deity）难度获得制霸胜利。

尘も积もれば山となる 20点
A Penny Saved is a Penny Earned

成就说明 获得经济胜利。

小切手にサインする男 30点
The Guy Who Signs the Checks

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得经济胜利。

正々堂々の胜负 45点
Playing the Game

成就说明 在天帝（Deity）难度获得经济胜利。

アイデアが世界を制する20点
Ideas Control the World

成就说明 获得科技胜利。

640KBで十分だ 30点
640K Ought to be Enough

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得科技胜利。

魔法と区别できない45点
Indistinguishable From Magic

成就说明 在天帝（Deity）难度获得科技胜利。

获得方法 以上成就概括起来就是在天帝难度获得全部4种胜利，这完全可以通过存档/读档在同一局游戏中实现，但这样就不能用半人马贝塔星极速通关法了，而要从远古开始发展。推荐大家选择比较强势的文明，例如：

美国：开局送伟人1名、远古时存放金钱有2%的利息，中古时加速造兵所需的金钱减半，近代时平原粮产+1，现代时工厂生产力3倍！

阿兹台克：开局送50金，远古时作战单位战后自动满血，中古时神庙可产生3点科技，近代时修路花费减半，现代时金币产能+50%！

祖鲁：远古时勇士移动+1！中古时城市人口增长加速，近代时金币产量+50%，现代时步枪兵花费减半。

罗马：开局送共和制，远古时道路花费减半，中古时文化遗产花费减半！近代时伟人出现几率增加，现代时新建城市人口+1。

西班牙：开局送航海！远古时探索蛮族村庄时获得金钱加倍，中古时海军战斗+1，近代时金币产能+50%，现代时丘陵产能+1。

接下来说说心得：

1. 自始至终优先发展军事相关的科技，人口全部投入生产。

2. 开局用存档/读档来确定古代遗迹的位置，特别是亚特兰提斯。注意亚特兰提斯一定在岛上，因此必须学会航海。

3. 从头到尾不断爆兵，目标是趁周边文明还未壮大时用兵堆死对方。

4. 要多修路连接城市，这样才能防备电脑的偷袭。

5. 文化遗产一定要优先抢，因为是先到先得的，强力文化遗产如达芬奇工房拥有改变进程的威力。

6. 多用存档/读档，将敌对文明削弱之后开始尝试全部种类的胜利。

世界の破坏者 30点
Destroyer of Worlds

成就说明 获得全部4种胜利。

平和のための战い 25点
That We May Live in Peace

成就说明 在国王（King）或以上的难度中，于公元1000年之前获胜。

获得方法 时间很紧，制霸胜利比较靠谱。推荐使用蒙古文明，其特点是攻下蛮族部落时会自动建造一个城市，如此一来可以利用多城市的特点拼命爆骑兵来堆死电脑。不过这个成就也有一定运气成分，如果敌对文明的位置距离自己很远，打起来自然要多费不少时间。

绝对权力も悪くない 25点
Absolute Power is Kind of Neat

成就说明 在国王（King）或以上的难度中，不改变政治体制就获胜。

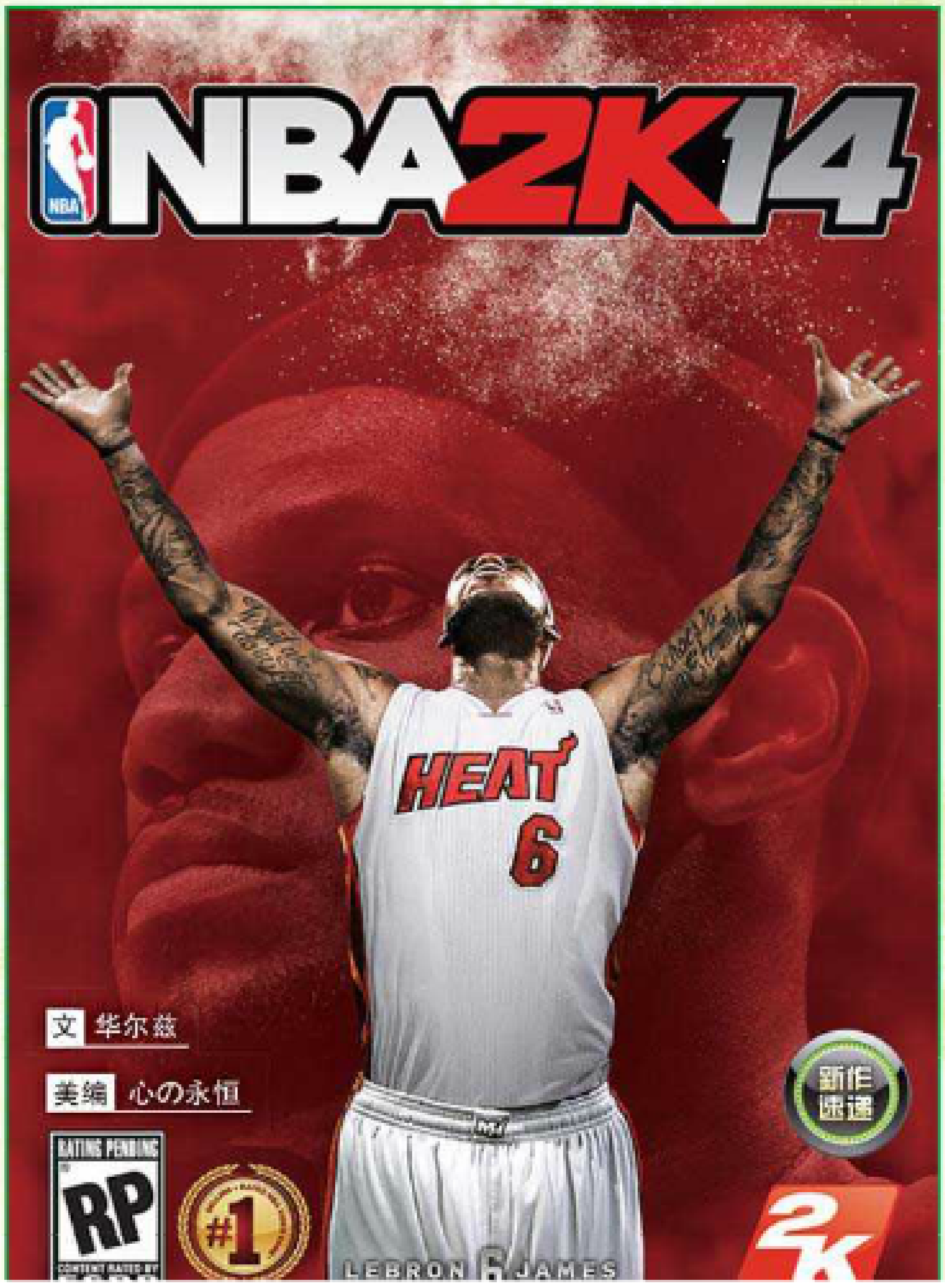
获得方法 比较简单。用上述方法就可以，或是采用半人马贝塔星极速通关法，只是少了民主制度的生产加成，打起来会花上更多时间。注意如果选择初期就拥有政治制度的文明如罗马，是无法解除这个成就的。

力は决して后に退かない25点
Power Never Takes a Back Step

成就说明 在国王（King）或以上的难度中，只用一座城市就获胜。

获得方法 同样是半人马贝塔星极速通关法。所谓的只用一座城市，是指不能用开拓者建造新的城市。敌对文明的转向都市，以及蒙古文明的特性均不受此限，因此同样也可以采用公元1000年前通关的方法。

2000点，达成！



文 华尔兹

美编 心の永恒

全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	13个/270点
全成就所需时间	80～100小时
最少通关次数	无
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

游戏对于平时不怎么玩NBA游戏的玩家来说，全成就的难度不低反高，新的LBJ模式要求99颗星，在花时间和难度方面又再次提升。

游戏在类似“一场比赛中获得多少数据”这样的成就中，依然可以将比赛时间改成最长的12分钟，然后将比赛参数改成对自己最有利的，比如拿10个篮板球的要求就可以把参数中我方球队的篮板数值调成100，对方的数值调成0，这样拿到篮板的可能性会大增，同时不会影响成就的获得。建议绝杀、尚未定局、终结者这些成就在一场短时间比赛中获得（可以顺便在要求胜利数量的NBA TODAY比赛中或者王朝连胜过程中拿），剩下的可以全部在一场12分钟的比赛中拿，解锁后退出就行了。

由于游戏依然有VC的设定，其他模式下获得的VC可以带到生涯模式中，所以建议先从王朝开始打熟悉一下操作。趁早解掉网战相关

NBA 2K14	2K SPORTS	体育
X360 NBA 2K14		繁体中文版
2012年10月2日	单机1～5人，在线2～10人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

的成就，不然后期剩下的都是高手，会比较麻烦。然后可以玩 MY TEAM 模式，注意积攒的 VC 先留着，够 20000 点以后再消费。这时候游戏基本已经上手，接下来就可以挑战高难度的 LBJ 模式了。最后打生涯模式的好处是前期积攒的 VC 可以用到玩家初期的成长上，这样会简单不少。游戏可以花钱氪金买 VC 点数，其实个人觉得没必要，当然如果想节省时间或者特别苦手的话也可以考虑。

时代的开始 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中，选秀中以 13 位之前的顺序选入 NBA。

获得方法 这个要看选秀赛上的表现以及之后访问你时给出的答案，由于初期能力比较差，能拿到 B+ 以上已经很不错了，建议选择后卫的位置，其他位置拿球几率很小，没法很好的发挥。成就要求选秀 13 顺位之前，达成这个要求除了在比赛中表现优秀外，在之后的球探交谈中也要尽量给个满意的回答，尽量给出所有球队积极的答案，这样有助于玩家选秀进入前几位。

发出通知 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中获得 250,000 名 FANS。

获得方法 吸引 FANS 除了表现优异外，赛后与记者的对答，举办一些慈善活动都能使得玩家的 FANS 数量增加。这个成就多半会在玩家解除名人堂成就过程中拿到，不必担心。

这就是我的归属 25点

成就说明 在 MyCAREER 模式中获得 1,000,000 名 FANS。

全民英雄 40点

成就说明 在 MyCAREER 模式中获得 2,000,000 名 FANS。

每个人都是独一无二的 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中购买并装备一个技能。

比其他人再更特别一点 30点

成就说明 在 MyCAREER 模式中购买并装备 5 个技能。

获得方法 单纯为了解除成就可以买 5 个最便宜的去装备，如果为了更好的提高角色能力，得分后卫推荐“隔人扣篮大师”、“定点跳球射手”、“运球投篮高手”、“神射手”、“控球主将”。

目前播放 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中购买一个开场仪式。

获得方法 开场仪式就是一个开场的招牌动作，玩家可以在球员升级 > 动画 > 赛前仪式选项中选择任一购买。纯粹为了成就买最便宜的即可。

脚踏实地 30点

成就说明 在 MyCAREER 模式中与 NIKE 或者 Jordan 公司签约。

获得方法 这个和球员表现有关，表现优异在后期便会有公司来签约，同样一般在完成名人堂前都会达成。

和我一起飞翔 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中购买 Jordan 扣篮包。

获得方法 这个扣篮包在动作组里，玩家可以在生涯模式中的动作中购买。具体是 ;球员升级 > 动画 > 扣篮，5000VC 价格比较贵，不过动作都很帅，物超所值。

NBA Cares 15点

成就说明 在 MyCAREER 模式中参加 NBA 社区关怀行动。

获得方法 参加关怀行动需消费 VC 点数，玩家可以在社区中找到这个选项。

MyPLAYER 最佳表现球员 20点

成就说明 在 MyCAREER 模式中，正式 NBA 比赛拿到 Player of the Game

获得方法 就是全场最佳球员，一般得分最高即可。

我的每日球员 20点

成就说明 在 MyCAREER 模式中成为首发球员。

获得方法 由于玩家一开始能力很低，建议就不要只打关键比赛了，不然模拟时玩家球员的表现惨不忍睹，可能赛季结束都是冷板凳。每场比赛刷出好数据的同时，还能顺便把赛季得分王，MVP 这些解了，坚持一个赛季，一举多得。

我的全明星 25点

成就说明 在 MyCAREER 模式中入选全明星阵容。

不朽 20点

成就说明 在 MyCAREER 模式中进入名人堂。

获得方法 最为耗时的成就之一，玩家可以在赛季开始后可以先把比赛时间稍延长，模拟时间调最少。名人堂要求玩家 10 项数据达到要求，我们从中选择最简单的。以得分后卫为例，如果第一个赛季玩家不跳过任何比赛，每场比赛发挥优秀，可以完成“得分王”、“最有价值球员”、“NBA 冠军”，“助攻数达成联盟第一”4 项，其余的“两次打入总决赛”、“三项数值联盟前十”在之后也很容易达成，这样一共 6 项完成，另外的 4 项相对比较麻烦。

要完成另外的 4 项有两种方法，一种是只打关键比赛，每场模拟比赛时间都调最短，这样可以达成“5 年入选全明星”，和“4 年进入总决赛”的要求，最后两项可以选择下面提到的犯规大法刷出“10000 分”和“5000 助攻”，这个方法最少要打 5 个赛季，每场比赛时间可以短一点，不过为了进全明星每场关键比赛都要手控操作，不能发挥太差，虽然大部分比赛可以跳过，但也要注意球队战绩，如果太差就手动打几盘，确保自己进季后赛。这个方法不用拿“三双”和“A+”，技术含量低一点；另外一种方法是冲着数据去，每场比赛时间选择长一点，保证发挥好，冲着拿到“50 个 A+”和“50 个三双”的要求去。最后同样用刷的方法拿“10000 分”和“5000 助攻”，这个方法放弃了 5 个赛季全明星和 4 个赛季进入季后赛的要求，打的场次相对少，但是每场比赛耗时会比较多。

到后期如果是纯粹为了耗时间的要求比如“5 个赛季全明星”或者“4 个赛季进季后赛”，玩家可以选择故意犯规的方法，一到关键比赛上场就故意犯规，这样玩家会被罚下，省去了比赛的过程。纯刷得分或者助攻数的也可以将模拟时间调最长，一到关键比赛就故意犯规退场，这样纯粹靠每场模拟比赛获得的分数来凑够需要的数据，用这个办法可以省去大量时间。

实在太多了 30点

成就说明 获得 20,000 VC

获得方法 注意这个要求玩家手中持有 20,000 VC，而不是累计，20,000 VC 前还是省着点用吧。

绝杀 20点

成就说明 在非模拟比赛中投入一个制胜的压哨球

获得方法 先故意制造比分，平手或者对方赢一分都行，在最后几秒钟发球前先存个档，压哨投进后解除成就，没进就读档重来，注意控制好出手时机，建议远投在最后 1-2 秒中间出手。

大三元 20点

成就说明 在非模拟比赛中一名球员达成 3 双数据。

获得方法 最简单的办法，在比赛参数中将我方的三分球能力升满，然后 10 分和 10 和助攻十分简单，再把抢断数值升满，这样 10 个抢断也不是难事。

双十 20点

成就说明 在非模拟比赛中达成两名球员两项数据上双的成绩。

五五 20点

成就说明 在非模拟比赛中一名球员达成 5 项数据均达到 5 以上。

获得方法 5 项数据中包括其中盖帽的 5 个数据有一定难度，建议除了数据上进行调整外，尽量放对方外线球员进去上篮，这样玩家的中锋角色更容易盖掉对手，优先拿到 5 个盖帽数据的球员把剩下的 5 项拿齐即可。

下雨了 20点

成就说明 在非模拟比赛中球队投进 15 个三分球。

阻攻派对 20点
成就说明 在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的盖帽数量。
获得方法 由于是全队10个盖帽，所以用上面提到的故意放对方后卫进去上篮被盖掉即可。

抄截之王 20点
成就说明 在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的抢断数量。

阻攻转换 20点
成就说明 在非模拟比赛中球队获得5个抢断和5个盖帽。

扼杀 20点
成就说明 在非模拟比赛中让对手达成40%以下的命中率。

你给我收 20点
成就说明 在非模拟比赛中一名球员获得10个篮板和是个助攻的数据。
获得方法 10个篮板优先将玩家的篮板能力升满，同时将对方篮板调最低，这样等进攻的时候我方球员一旦站好位就开始浪投吧，我方可以反复抓到篮板。

尚未定局 20点
成就说明 在非模拟比赛中，第四节落后10分情况下最终赢得比赛。

一路领先 20点
成就说明 在非模拟比赛中，开始到结尾从未让对手获得过领先。

终结者 20点
成就说明 在非模拟比赛中，让对手在最后两分钟一分未得。

此时此地 15点
成就说明 开始一个实时的王朝
获得方法 首先要联网，然后等赛季开始后，将王朝模式的选项改成实时即可。

傀儡大师 10点
成就说明 在王朝模式中调整Total Sim Control战术。
获得方法 在王朝模式开始后，菜单中选择指导 > 战术 > 完全模拟控制，然后做出任意调整即可。

别人的王朝 10点
成就说明 加入一个线上王朝。

新的一天，新的胜利 20点
成就说明 赢得5场NBA TODAY的比赛胜利。
获得方法 NBA TODAY在赛季后一般都会有多场实时赛事等着玩家，玩家只要赢5场即可，注意时间不能调太短，否则可能无法解成就。

不要怨恨这名球员 30点
成就说明 在线上王朝模式中获得冠军。
获得方法 这个建立一个自己的王朝模式，比赛数还有季后赛数量都改最少，然后自己选热火等强队，这样等一段时间后自己就会解锁了。如果自己的队伍不是冠军就再来一次。

连胜 25点
成就说明 在王朝模式中手控操作连续赢得5场比赛胜利。

打包带走 30点
成就说明 在王朝模式中手控操作季后赛赢得总冠军
获得方法 建议赛季开始前改成总决赛只打一场，这样需要打的比赛很少，比赛中还能修改参数，所以不会有难度。

Sprite® 动作之王 5点
成就说明 赢得扣篮大赛冠军
获得方法 这个扣篮大赛在菜单中找不到，玩家可以在生涯模式中多扣篮，这样便有资格在全明星周末的时候参加扣篮大赛，比较麻烦，还有一种方法是打王朝模式，模拟到全明星周末，比赛中赢得冠军后即可解锁。

嗨！DJ先生 10点
成就说明 更改任意2K Beats歌曲。
获得方法 进入菜单中选择Features > 2K Beats > 随便取消任意歌曲即可。

师傅 15点
成就说明 创作任意一双属于自己的球鞋。
获得方法 菜单中选择Features > 2K Shoes > 2K Shoe Creator，然后随意创作一双鞋即可。

已达成球技超群的境界 20点
成就说明 完成LeBron: Path to Greatness模式。
获得方法 这个新增的LBJ迈向伟大之路模式中玩家无法更改任何数值，电脑AI在超级明星之上，赢得比赛需要一定实力，个人推荐除了安排合理的阵容外多使用战术，推荐LBJ位置战术中的HORNS 25 GIVE FIST DOWN；使用这个战术基本可以所有比赛吃追天。赢得比赛问题不大。

LeBron与99颗星 35点
成就说明 在LeBron: Path to Greatness模式获得99颗星。
获得方法 除了赢得比赛外，玩家还需要达成比赛的要求拿到足够的星星数量，每场比赛要达成三星评价一般来说首先确保玩家赢得比赛，其次玩家的团队以及詹姆斯个人都必须发挥出色，其次就是要在比赛中赢到足够的分数，这关系到对LBJ表现以及球队表现的评价。最后还有1条特殊要求，每场比赛都不一样，但大多数是LBJ得分高于对方明星球员，所以在比赛中除了尽量用LBJ拿高分外，还要限制对方的某明星球员。如果感到吃力，建议活用以下攻略中的战术，相信可以助你一臂之力。

从头开始 20点
成就说明 在MyTEAM模式中购买任意15个扩充包。
获得方法 为了成就建议买最便宜的500VC铜包，全部买完消费7500 VC。

82-0 20点
成就说明 在MyTEAM模式中完成任意球队的所有赛程。

回到路上 15点
成就说明 网战中使用MyPLAYER打一场Blacktop街头比赛。

非团队不可 10点
成就说明 以团队的身份获得一场胜利。

这个也算 15点
成就说明 赢得一场网战比赛的胜利。

接二连三 15点
成就说明 连续赢得3场网战比赛的胜利。

你炙手可热 20点
成就说明 连续赢得5场网战比赛的胜利。
获得方法 如果不是系列老手，使用热火的LBJ位置战术中的HORNS 25 GIVE FIST DOWN战术，如果幸运遇到一般对手，连赢5场还是可以的。

Lincoln 15点
成就说明 总共赢得5场网战比赛的胜利。

Hamilton 20点
成就说明 总共赢得10场网战比赛的胜利。

团结就是力量 15点
成就说明 玩一场线上团队比赛。

1000点，达成！

文 实习编辑 AQ 美编 小瑟

《暗黑破坏神Ⅲ》登录主机平台，提供了与PC版截然不同的操作感受和游戏体验，国外媒体和不少新老玩家都对本作给予了颇高的评价。游戏虽然非常容易上手，流程也不算太长，但随机生成物品和怪物属性的系统以及庞大的职业技能系统，都富有深度和研究价值。而游戏内的挑战项目更是多得可怕，无论从哪方面而言都堪称时间杀手级作品。

暗黑破坏神Ⅲ		Blizzard	动作角色扮演
X360	Diablo Ⅲ		美版
	2013年9月3日	本地1－4人，在线2－4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

按键操作

按键	功能
A	确定/选择/对话/主动技能1
B	取消/主动技能5
Y	主动技能4/复活
X	主动技能3/详细信息
RT	主动技能6/切换页面
RB	主动技能2
RS	提示位置/重置地图/标记或卖掉废品装备
LT	生命药水/切换页面

按键	功能
长按LB	目标锁定
LS	卸下装备/重置地图
左摇杆	角色移动/移动地图
右摇杆	翻滚闪躲/缩放地图
↑	快速装备
→	城镇传送门
↓	打开地图
START	游戏选单
BACK	角色选单

战斗系统

玩家最多能选择6个主动技能和3个被动技能，主动技能直接对应手柄的六个按键。面对的敌人有红色的线框包围，表示当前目标，此时按住LB可以锁定，在远距离"放风筝"时可以善加利用，但一般情况下主要应多靠控制朝向而不是锁定。右摇杆可以翻滚躲避，但由于怪物的攻击范围显示的与实际判定的不一致，所以实际回避攻击的效果并不理想，无法完全替代回避型的防御技能。

杀死普通怪物，或精英怪血量降到一定程度时（血槽每隔1/2或1/4的位置），有可能会掉落红色的生命之球（Health Globe），靠近拾取后逐渐回血。基础回复量有:两种，小的回复20%，大的回复35%。此外，生命之球还与部分技能相关联，影响到具体的战术和Build（技能搭配）。

除了生命之球，还会掉落黄色的力量之球，提供"涅法雷姆荣耀"增益，持续时间上限为60秒。该增益共3层，每5个生命之球或1个力量之球可多加一层，持续时间重置。达到第3层后，每个生命之球还能增加5秒持续时间。增益效果每层递增，生效、升级和消失时均自动施放AOE造成范围伤害，同时手柄震动，力量之球掉率较低，但非常带感。

1层	每击造成额外伤害
2层	每击造成连锁伤害，移动速度+10%
3层	连锁伤害有几率引发范围爆炸

掉落系统

刷怪寻宝是本作的核心，而掉落系统的基础则是MF（Magic Find，魔法寻获率）和GF（Gold Find金币掉落量）。怪物被击杀时，系统随机生成一份物品列表，按品质从高到低排列，相应地，掉率从低到高排列。MF不会提高掉落物品的"数量"，而是按百分比，提高物品具有魔法属性的几率。比如物品A掉率为4%，总MF为50%，那么该魔法物品的掉率就变为6%，当A未掉落时，更低级的物品B掉率为10%，MF加成后掉率则为15%，以此类推直到物品掉落。而自始至终，这次判定的结果都只是有机会掉落一件物品。

物品和金币可以从怪物、宝箱和场景物品中掉落，当掉落魔法装备时，物品名称会随机生成，以"前缀+基本物品类别+后缀"的形式显示。前后词缀赋予物品额外的属性，比如Keen Dagger of Flame，Dagger是匕首，Keen前缀增加攻速6~7%，Flame后缀增加1~5点火焰伤害。击杀掉落的物品，其词缀的数量和物品的等级决定于怪物强度和怪物等级，宝箱和场景物品的掉落则决定于游戏章节和难度。

另外，物品掉落时的音效提示了其等级和类别，药水、宝石、传奇物品都有特殊的声音，其中传奇物品还有橙色光柱和地图星标。药水、金币、力量之球和生命之球都会自动拾取。

难度模式

玩家可以选择两种游戏模式——普通模式和专家模式（Hardcore），两种模式之间的角色除了挑战记录以外，其他系统记录均不共享（如储存箱、工匠等）。普通模式的角色死亡只会扣除装备耐久度的10%。而专家模式下角色的死亡是永久性的（竞技场PVP除外），而且要在普通模式至少一个角色达到10级才会开启。

游戏难度分两层，第一层是按通关次数逐步开放的，分别是普通、噩梦、地狱、炼狱难度，第二层是按怪物强度自主选择的，有简单、中等、困难，以及第一个角色达到10级后开放的大师（Master）Ⅰ~Ⅴ难度，大师难度下战利品会更多更好。

在不越级的情况下通关，都可以达到进入更高难度的等级要求，分别是25级（噩梦）、50级（地狱）、60级（炼狱），而怪物的最低等级则是31级、51级、61级。角色达到60级开放巅峰等级（Paragon Levels）、涅法雷姆之勇（Nephalem Valor），进入炼狱难度可以制作炼狱装置（Infernal Machine），精英怪和BOSS会掉落新的锻造和珠宝材料恶魔精华（Demonic Essence）。

总的来说，在减少死亡的前提下，尽量提高难度和怪物等级，依靠装备、圣坛、涅法雷姆之勇堆砌MF和GF，游戏的收获就会越高。而60级后的巅峰等级总共有100级，每一等级可提供3%的魔法寻获率和金币寻获量的固有加成，所以巅峰100级后装备的MF属性不再生效，只要加上涅法雷姆之勇叠满3层时总共75%的MF和GF加成，就可以超越MF的300%上限。

Master Ⅰ	+60% 魔法寻获率，+60% 金币，+120% 经验奖励
Master Ⅱ	+70% 魔法寻获率，+70% 金币，+140% 经验奖励
Master Ⅲ	+80% 魔法寻获率，+80% 金币，+160% 经验奖励
Master Ⅳ	+90% 魔法寻获率，+90% 金币，+180% 经验奖励
Master Ⅴ	+100% 魔法寻获率，+100% 金币，+200% 经验奖励

怪物词缀

怪物的威力从名字和发光的颜色可以判断，白名的为普通级，蓝名的为勇士级，黄名的为稀有级，紫名的为独特级，其中勇士与稀有怪物会以3到4只一组的形式出现。勇士、稀有和独特级怪物都会依据所选难度增加血量和攻击力，且附带随机词缀。所谓怪物词缀，即怪物拥有的额外技能，具体如下表所示。在炼狱难度下，最多会带有3个词缀，需要足够强大的装备和灵活运用技能才能应付。

难度	怪物词缀	译名	怪物属性
普通	Desecrator	亵渎	这种怪物能在你的脚下召唤出地狱烈火，在几秒后开始喷发，若不及时离开就会造成重创。
	Electrified	带电	这类怪物遭受攻击时会放射出数团电流，对接触者造成电击伤害。
	Frozen	冰冻	这种怪物能在四周召唤出会爆炸的冰晶，冻结位于爆炸范围内的玩家，造成冰寒伤害以及缓速。
	Illusionist	幻术	此等怪物能施放幻术，造出多个分身。这些幻术分身不仅具有扰乱视听、妨碍你击杀本尊的作用，也会造成实际的伤害。
	Jailer	监禁	拥有监禁能力的怪物能暂时将你定身，使你无法移动。但是某些防御性的技能还是有办法脱逃监禁。
	Knockback	击退	击中时会将玩家震开，打断你的攻击，并且使你的移动速度变慢。
	Missile Dampening	投射抑制	拥有此能力的怪物能布置出一道力场，降低所有投射物的速度，削弱远程攻击的威胁性。
	Molten	熔火	在走过的地方留下熊熊燃烧的岩浆。而当他们死后，尸体还会爆炸喷出极具杀伤力的烈火。
	Mortar	轰炮	这种怪物能发射以抛物线飞行的火球，对远处敌手造成重大的伤害。但只要迅速贴近他们身边就能避开轰炮的攻击。
	Nightmarish	梦魇	击中时可能会造成恐惧，使你的人物奔逃数秒而无法操控。

难度	怪物词缀	译名	怪物属性
	Plagued	瘟疫	瘟疫感染的怪物除了会留下剧毒的污水之外，甚至连其攻击者都会受到持续性的毒素伤害。
	Reflect Damage	伤害反弹	这类怪物能将他们受到的部分伤害反弹回去给原攻击者。他们的反弹能力会随着时间开启与关闭，你可仔细观察他们来分辨。
	Shielding	护盾	张开短效性的魔法护盾，保护怪物不受任何伤害。
	Teleporter	瞬移	怪物会消失然后瞬间移动到画面上不同的地点，进行突袭或者逃离。
	Vortex	漩涡	拥有此能力的怪物能将你拉到他们身边，打断你的攻击，并且将你置于危险的攻击范围内。
	Waller	筑墙	拥有此能力的怪物能造出数道石墙，将你困住，或是阻拦你的去路。若是你没有因此而被困死的话，召唤的石墙会在几秒后消失。
噩梦	Arcane Enchanted	秘法加持	怪物的攻击能造成额外的伤害，可召唤出秘法光线，旋转发射极具杀伤力的秘法光束。
	Extra Health	强命	这种能力的怪物拥有远高于同类普通怪物的生命值，因此相当耐打。
	Fast	快速	拥有高于同类普通怪物的攻击速度和移动速度。他们能高速在战场上四处移动，并且会善用其速度优势无情追杀身受重伤的你。
	Fire Chains	火链	这类怪物彼此间会有一条火链相连，灼烧任何接触到的东西。杀死怪物群当中的怪物，可缩短火链的长度与机动性。
	Horde	结群	怪物本身并不具备特殊的能力，但是他们成群结队出现的数量将高于同类的普通怪物群。
	Vampiric	吸血	这类怪物能从你的伤口吸取生命力，将他们对你造成的部分伤害转为生命值。
地狱	Avenger	复仇者	当同群的怪物被击杀时，拥有复仇者能力的怪物会变得群情愤慨，伤害力、攻击速度、生命值，以及其他的属性都会随之提高。
	Health Link	生命连结	同群怪物的生命互相连结，共享一个总生命值。对其中任何一只怪物造成的伤害，都会由同群全部的怪物一起分担。

装备系统

装备的属性根据角色及等级随机生成，主要分为两部分：白色数字的主属性和附带词缀的特殊属性。每个职业都有各自专用的武器和物品，大多数防具则是通用的。装备可以通过完成任务、击杀怪物、开宝箱及武器架、铁匠锻造获得。装备按稀有度划分为普通（白色）、魔法（蓝色）、稀有（黄色）、传奇（橙色）和套装（绿色）5种品质。蓝色及以上的装备可以在铁匠处分解成各种锻造用的素材。

职业	独特装备
野蛮人	单手重型武器（双持）、重型腰带、双手重型武器
武僧	拳套武器（双持）、武杖、练气石
狩魔猎人	弩枪（双持）、斗篷、箭筒
巫医	咒物、巫毒面具、祭祀刀
秘术师	法珠、秘术帽、魔杖

针对惯用的技能来挑选装备，或者根据身上的装备来考虑技能组合，是游戏的一大课题。下面列出装备的常见随机词缀速查表，将数值“X”后的大写字母按字母顺序排列。

+X Arcane Damage	+X奥术伤害
+X Arcane Resistance	+X秘法抗性
+X Armor	+X护甲值
+X Attacks per Second	+X每秒攻击次数
+X Cold Damage	+X冰冷伤害
+X Cold Resistance	+X冰寒抗性
+X Fire Damage	+X火焰伤害
+X Fire Resistance	+X火焰抗性
+X Holy Damage	+X神圣伤害
+X Life after Each Kill	击杀生命恢复+X
+X Life after Each Kill	每次击杀敌人恢复X点生命
+X Lightning Damage	+X闪电伤害
+X Lightning Resistance	+X电击抗性
+X Maximum Arcane Power	奥术能量上限值增加X(魔法师)
+X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	+X秘能上限（只限秘术师）
+X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	+X秘能上限（只限秘术师）
+X Maximum Damage	+X最大伤害
+X Maximum Discipline (Demon Hunter Only)	+X戒律上限（只限狩魔猎人）
+X Maximum Fury (Barbarian Only)	+X怒气上限（只限野蛮人）
+X Maximum Life	生命上限增加X
+X Maximum Mana	法力上限增加X
+X Maximum Mana (Witch Doctor Only)	+X法力上限（只限巫医）
+X Minimum Damage	+X最小伤害
+X Physical Resistance	+X物理抗性
+X Poison Damage	+X毒素伤害
+X Poison Resistance	+X毒素抗性
+X Resistance to All Elements	+X全元素抗性
+X% Chance to Block	+X%格挡几率
+X% Critical Hit Chance	+X%暴击几率
+X% Critical Hit Damage	+X%暴击伤害
+X% Damage	+X%伤害
+X% Extra Gold from Monsters	+X%怪物金币掉落量
+X% Life	+X%生命值
+X% Movement Speed	+X%移动速度
Critical Hit Chance Increased by X%	爆击几率提高X%
Critical Hit Damage Increased by X%	爆击伤害提高X%
Critical Hits Grant X Arcane Power (Wizard Only)	爆击时获得X点秘能（只限秘术师）
Dexterity	敏捷
Each Hit Adds +X Life	击中生命恢复+X
Gain X Life per Spirit Spent (Monk Only)	消耗每点精气可恢复X点生命值（只限武僧）
Health Globes and Potions Grant +X Life	生命之球与药水恢复量+X
Health globes Grant +X Life	血球恢复效果提升X点生命值
Ignores Durability Loss	无视耐久度的毁损
Increases Attack Speed by X%	攻击速度提高X%
Increases Bonus Experience by X%	经验加成提高X%
Increases Damage Against Elites by X%	对精英怪的伤害提高X%
Increases Gold and Health Pickup by X Yards	金币与生命之球拾取距离延长X码
Increases Hatred Regeneration by X per Second	每秒额外恢复X点憎恨（猎魔人）
Increases Mana Regeneration by X per Second	每秒额外恢复X点法力
Increases Spirit Regeneration by X per Second (Monk Only)	每秒精气凝聚提高X点（只限武僧）
Intelligence	智力
Level Requirement Reduced by X	等级需求降低X
Melee Attackers Take X Damage per Hit	近战攻击者每次击中受到X点伤害
Melee Attackers Take X Damage per Hit	受到近身攻击回弹X点伤害
Monster Kills Grant +X Experience	击杀怪物获得的经验值+X
Reduces Damage from Elites by X%	精英怪所造成的伤害降低X%
Reduces Damage from Melee Attacks by X%	受到的近战伤害降低X%
Reduces Damage from Ranged Attacks by X%	受到的远程伤害降低X%
Reduces Duration of Control Impairing Effects by X%	控场类有害效果的持续时间缩短X%
Regenerates X Life per Second	每秒恢复X点生命值
Sockets	镶孔
Strength	力量
Vitality	体力
X% Better Chance of Finding Magical Items	寻获魔法物品几率提高X%
X% Chance to Blind on Hit	击中有X%几率造成目盲
X% Chance to Chill on Hit	击中有X%几率造成冰冷
X% Chance to Fear on Hit	击中有X%几率造成恐惧
X% Chance to Freeze on Hit	击中有X%几率造成冻结
X% Chance to Immobilize on Hit	击中有X%几率造成定身
X% Chance to Inflict Bleed for Y Damage over 5 Seconds	X%几率引发流血，在5秒内造成Y点伤害
X% Chance to Knockback on Hit	击中有X%几率造成击退
X% Chance to Slow on Hit	击中有X%几率造成缓速
X% Chance to Stun on Hit	击中有X%几率造成昏迷
X% of Damage Dealt Is Converted to Life	+X%生命窃取

角色属性

《暗黑破坏神Ⅱ》中的职业大致分为力量型（野蛮人）、敏捷型（武僧和狩魔猎人）、智力型（秘术师和巫医）三种。由于每个职业对应的故事背景不同，角色的剧情对白和跟随者的对白几乎完全独立，但流程都是一致的。

角色基本属性主要有7个：每秒伤害（Damage）、护甲减伤（Armor）、生命（Life）；力量（Str）、敏捷（Dex）、智力（Int）、体力（Vit）。力量、敏捷、智力分别影响三种类型职业的伤害，是主属性，同时还影响其他具体参数，而体力则影响生命值。具体效果如下：

属性	效果
力量（Strength）	野蛮人主属性。每点增加野蛮人1%伤害，增加所有职业1点护甲。
敏捷（Dexterity）	武僧和狩魔猎人主属性。每点增加武僧和狩魔猎人1%伤害，增加所有职业0.1%回避率。
智力（Intelligence）	巫医和秘术师主属性。每点增加巫医和秘术师1%伤害，增加所有职业0.1抗性。
体力（Vitality）	每点增加10点生命值。

除了主属性的其他角色属性列表如下：

属性	说明
Damage Increase	伤害加成。受主属性及被动技能影响。
Attacks per Seconds	每秒攻击次数。决定DPS的属性之一，受武器、装备及增益影响。
Critical Hit Chance	暴击率。基础值为5%，受装备及符文技能影响。
Critical Hit Damage	暴击伤害。基础值为额外伤害50%。
Block Amount	格挡减伤。发动格挡时减轻的伤害，受装备、技能及符文影响。
Block Chance	格挡几率。受装备及技能影响。
Dodge Chance	回避率。受Dex及装备和技能影响。
Damage Reduction	伤害减免。减轻同等级敌人伤害的百分比，受Str及装备和技能的影响。
Resistance	元素抗性。减轻元素伤害的百分比，受Int及装备和技能的影响。
Reductions	群体控制抗性及投射和近战减伤。
Thorns	荆棘伤害。近战敌人攻击时所受伤害。
Maximum Life	最大生命值。受Vit及装备和技能的影响。
Life per Second	每秒回复生命。从装备及技能获得。
Life Steal	生命窃取。击中时窃取伤害值百分比为生命值。
Life per Kill	击杀回复。每击杀一名敌人时恢复生命值。
Life per Hit	击中回复。击中时回复生命值。
Health Globe Bonuses	生命之球的掉落率、回复加成、拾取范围。受技能、装备及增益影响。
Maximum Resource	最大能量值。可由特定技能提升。
Resource Regenerated per Second	每秒能量回复。可由技能和物品提升。
Movement Speed	移动速度加成。可由装备和技能提升。
Gold Find	金币掉落量加成。可由装备、宝石和技能提升。
Magic Find	魔法和稀有物品的寻获率加成。可由装备、宝石和技能提升。
Bonus Experience	击杀经验加成。可由装备和宝石提升。

职业技能

技能分为主动和被动两大类，随人物基本等级提升而逐步解锁，60级全部开放，且没有传统的加点，只需考虑组合搭配。主动技能分为主要技能、次要技能、防御技能和职业特殊技能。每个主动技能又有符文分支，在原技能的基础上，或增强威力，或改变效果。被动技能则从整体上调节战斗的风格，配合自身装备和主动技能，起着辅助的作用。职业技能数量庞大，考虑技能组合时，要针对不同的场景选择，比如当打不过BOSS时，换用稳定集中输出的技能，以及减伤、回血、恢复能量的技能，会有意想不到的效果。而某些看起来似乎很废的技能，用装备属性堆砌攻速、暴击等，也会变得强大。职业技能列表如下，表中数字为基础数值。

野蛮人是近战职业，能量源为怒气。承受伤害或使用部分技能时会生成怒气，消耗怒气的技能会产生更强大的爆发力，脱离战斗状态时怒气将逐渐消退至0。合理积攒和利用怒气，才能最大化其输出。

主要技能	译名	能量/冷却	说明
Bash	猛击	8	猛烈打击一名敌人，对其造成165%武器伤害，且有20%几率击退敌人。
Clobber	痛殴		不再击退敌人，但是每次攻击均有35%几率击昏目标，持续1.5秒。
Onslaught	猛袭		追加2次反震，每次造成25%武器伤害，但不再击退敌人。
Punish	摧毁		使用猛击后的5秒内可使你的技能伤害提高8%。此效果最多可堆叠3次。
Instigation	煽动		每次攻击额外产生4点怒气。
Pulverize	粉碎		引发一道冲击波，对目标后方26码直线路径上的敌人造成38%武器伤害。
Cleave	顺劈斩	5	大角度挥击武器，对所有扫中的敌人造成140%的武器伤害。
Rupture	血肉横飞		被顺劈斩杀死的敌人将会爆炸，对8码范围内的所有敌人造成85%的武器伤害。
Reaping Swing	集怒之刈		每击中一名敌人额外产生3点怒气。
Scattering Blast	横扫轰击		爆击时扫飞敌人9码，并对落地位置的敌人造成60%的武器伤害。
Broad Sweep	威猛扫击		伤害提高至175%武器伤害。
Gathering Storm	暴风狂扫		被顺劈斩命中的敌人移动速度降低80%，持续1秒。
Frenzy	狂乱	3	奋力挥击造成110%的武器伤害，每次挥击可使狂乱的攻击速度提高15%。此效果最多可堆叠5次，总共可使攻击速度提高75%。
Sidearm	破空斧		每次击中有25%的几率顺手向周围的敌人投掷一把利斧，对所有在其路径上的敌人造成110%的武器伤害。
Triumph	凯旋		使用狂乱杀死一只怪物后，会在6秒内恢复你生命值上限的6%。
Vanguard	狂乱先驱		在狂乱效果下的移动速度提高15%。
Smite	天袭		额外有20%的几率从天空召唤一道雷电，击昏你的目标，持续1.5秒。
Maniac	狂人		每次狂乱效果可使野蛮人造成的伤害同时提高4%。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Hammer of the Ancients	先祖之锤	−20	召唤一把巨大无比的锤子粉碎面前的敌人，造成325%的武器伤害。同时每5点怒气可使先祖之锤的爆击几率额外提高1%。
Rolling Thunder	轰响雷鸣		产生一道冲击波，对前方22码内所有的敌人造成275%武器伤害。
Smash	聚力猛击		猛击一小块区域，造成406%的武器伤害。
The Devil's Anvil	恶魔铁砧		在冲击地点产生震波，使敌人的移动速度降低80%，持续2秒。
Thunderstrike	雷霆震击		以先祖之锤杀死敌人时，该目标10码内的所有其他敌人都会陷入昏迷，持续3秒。
Birthright	天命之赠		爆击时有10%的几率使敌人掉落宝物或生命之球。
Rend	撕裂	−20	使出扫击，使附近所有的敌人流血，在5秒内造成700%武器伤害值的物理伤害。
Ravage	摧残		提高撕裂的效果范围至17码。
Blood Lust	嗜血杀戮		撕裂所造成的9%伤害将转换成生命值。
Lacerate	割裂		将5秒内造成的伤害提高至903%武器伤害值的物理伤害。
Mutilate	肢解		受影响的敌人移动速度也降低60%。
Bloodbath	血流成河		受流血效果影响而被杀死的敌人会使附近10码内所有的敌人开始流血，在5秒内造成100%武器伤害值的物理伤害。
Seismic Slam	裂地猛击	−30	猛击大地，形成一股毁灭震波，对45码弧形范围内的敌人造成240%的武器伤害，并将其击退。
Stagger	踉跄		附加70%使敌人昏迷的几率，持续1.5秒。
Shattered Ground	撕裂大地		伤害提高至268%武器伤害，并使击退距离延长100%。
Rumble	余震		地面在震波扫过后仍会持续震动，对范围内的敌人在2秒内造成60%武器伤害值的物理伤害。
Strength from Earth	大地之力		使怒气的消耗量降低至15点。
Cracking Rift	地裂波		将冲击波集中，对42码路径上的目标造成340%武器伤害。
Whirlwind	旋风斩	−10	连续攻击前进路径上的所有事物，造成145%武器伤害。
Dust Devils	狂风沙		产生散落的龙卷风，对路径上的敌人造成40%的武器伤害。
Hurricane	飓风转		使用旋风斩时的移动速度提高至正常的奔跑速度。
Blood Funnel	集血斩		爆击时可恢复生命值上限的2.0%。
Wind Shear	烈风剪		每击中一名敌人可获得1点怒气。
Volcanic Eruption	火山爆		将旋风斩化为岩浆洪流，造成189%武器伤害值的火焰伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Ground Stomp	震地践踏	15/12秒	重击地面，使12码内的所有敌人昏迷4秒。
Deafening Crash	震波撞击		震波范围内的敌人从昏迷中醒来之后移动速度降低60%，持续3秒。
Wrenching Smash	陷地猛击		使有效范围扩大至24码，并在践踏前先将敌人拉近。
Trembling Stomp	震撼践踏		范围内的敌人额外受到76%的武器伤害。
Foot of the Mountain	方岳之蹬		获得的怒气提高至30点。
Avalanche	地裂山崩		击退敌人9码，并且在落地时对周围的敌人造成55%的武器伤害。
Leap	跃击	15/5秒	猛力一跃，落地时对目的地8码内的所有敌人造成85%武器伤害，并使其移动速度降低60%，持续3秒。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Iron Impact	铁之冲击		着地时每击中一名敌人可获得 100% 额外的护甲值，持续 3 秒。
Launch	腾蛟飞升		以极大的力量跃至空中，使得起跳点周围 8 码内的敌人速度减缓 60%，持续 3 秒。
Toppling Impact	溃敌冲击		从你着地的落点将敌人撞飞。
Call of Arreat	亚瑞特呼唤		沿着地面向前发出冲击波，效果半径扩大至 16 码，并且将受影响的敌人拉向你。
Death from Above	飞来横祸		以猛烈的力道落地，落点附近的敌人有 100% 的几率昏迷，持续 3 秒。
Sprint	冲刺	–20	移动速度提高 40%，持续 3 秒。
Rush	闪身冲刺		冲刺时闪躲几率提高 12%。
Run Like the Wind	疾风狂奔		引发数个旋风，每个可对周遭敌人造成 60% 武器伤害值的物理伤害，持续 3 秒。
Marathon	冲锋陷阵		移动速度加成提高至 50%，持续 5 秒。
Gangway	怒气贯冲		重重撞击敌人，击退他们并造成 25% 的武器伤害。
Forced March	全面急袭		使 50 码内盟友的移动速度提高 20%，持续 3 秒。
Ignore Pain	忘却苦痛	30秒	受到的所有伤害减少 65%，持续 5 秒。
Bravado	威慑八方		启动时击退 12 码内所有的敌人，并且造成 50% 武器伤害。
Iron Hide	刀枪不入		忘却苦痛的持续时间延长至 7 秒。
Ignorance is Bliss	百折不挠		忘却苦痛持续的期间，可将攻击敌人时造成的 20% 伤害转换成生命值。
Mob Rule	恃众凌寡		效果延伸至附近的盟友，使受到的伤害减少 65%，持续 5 秒。
Contempt for Weakness	无视弱点		将减免伤害的 50% 反弹至攻击者身上。

力量技能	译名	能量/冷却	说明
Ancient Spear	上古之矛	15/10秒	掷出一柄长矛将敌人拉向你，暂时使其移动速度降低 60%，并造成 185% 的武器伤害。
Grappling Hooks	爪钩		投掷 3 根长矛。每只长矛会将击中的敌人拉回身边。
Skirmish	冲突		获得的怒气提高至 30 点。
Dread Spear	畏怖之矛		获得相当于技能伤害 60% 的生命值。
Harpoon	鱼叉		贯穿一直在线的多名敌人，将他们全数拖回。
Rage Flip	怒抛		被上古之矛击中的敌人将被拉到相反的方向，且受到的伤害增加至 213% 武器伤害。
Revenge	复仇		每次被敌人击中时，有 15% 的几率可发动复仇。对附近所有的敌人造成 220% 的武器伤害，每击中一名敌人可获得生命值上限 5.0% 的生命值。
Vengeance Is Mine	复仇之怒		每击中一名敌人，可获得 5 点怒气并恢复生命值上限的 8.0%。
Best Served Cold	冷血预谋		使用复仇之后，你的爆击几率提高 10%，持续 12 秒。
Retribution	惩戒		伤害提高至 286% 的武器伤害。
Grudge	憎恨		使用复仇时可击退敌人 24 码。
Provocation	挑衅		每次野蛮人被击中时，发动复仇的几率提高至 30%。
Furious Charge	狂暴冲锋	15/10秒	向前突进，击退沿途的敌人，并对其造成 195% 武器伤害。
Battering Ram	破城猛冲		对冲击地点造成的伤害提高至 283% 武器伤害。
Merciless Assault	绝情猛攻		每击中一个目标，冷却时间便缩短 2 秒。这个效果最多能将冷却时间缩短 10 秒。
Stamina	韧劲		冲锋时每击中一个目标便额外产生 8 点怒气。
Bull Rush	蛮牛冲撞		任何被狂暴冲锋击中产生爆击的目标将会昏迷，持续25秒。
Dreadnought	毁灭巨神		施展狂暴冲锋时，每击中一名敌人可获得生命值上限 8% 的治疗效果。
Overpower	霸气无双	12秒	对 9 码内的所有敌人造成 165% 的武器伤害。爆击时有一定几率使冷却时间缩短 1 秒。
Storm of Steel	钢铁风暴		对附近的敌人投掷飞斧，最多 3 柄。每柄飞斧可造成 50% 武器伤害。
Killing Spree	杀意爆发		你的爆击几率提高 10%，持续 6 秒。
Crushing Advance	制敌机先		发动霸气无双可反弹 35% 的近战与远程伤害，持续 4 秒。
Momentum	无尽怒火		霸气无双每击中一名敌人可产生 12 点怒气。
Revel	战意高昂		每击中一名敌人，可恢复你生命值上限 8% 的生命值。

战术技能	译名	能量/冷却	说明
Weapon Throw	掷刃斩	–10	野蛮人向一名敌人投掷武器，对其造成 130% 的武器伤害，并使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Mighty Throw	奋力一掷		使投掷武器的伤害提高至 160% 的武器伤害。
Ricochet	弹跳飞刃		武器命中后可弹跳至 20 码内的下一个敌人，最多可击中 3 名目标。
Throwing Hammer	飞锤		投掷一把铁锤，有 50% 的几率可使目标昏迷，持续 1.5 秒。
Stupefy	昏头转向		瞄准敌人的头部攻击，有 20% 的几率使目标陷入混乱，转而攻击自己的同伴，持续 6 秒。

战术技能	译名	能量/冷却	说明
Dread Bomb	掷尸爆弹		用尽所剩的怒气投掷一具尸体，每花费一点怒气可对目标周围 12 码内所有的敌人造成 3% 额外的武器伤害。
Threatening Shout	威吓怒吼	15/10秒	发出极凶暴的怒吼，使 25 码范围内的敌人所造成的伤害减少 20%，持续 15 秒。
Intimidate	恫吓之吼		受影响的敌人移动速度也降低 30%。
Falter	踉跄之吼		受影响敌人的攻击速度降低 15%，持续 5 秒。
Grim Harvest	掠敌之吼		敌人极度恐惧颤抖，有 15% 的几率掉落额外的战利品或生命之球。
Demoralize	扰敌之吼		受到影响的敌人也会被你嘲讽转而攻击你，持续 3 秒。
Terrify	恐惧之吼		使敌人意志消沉。每个敌人有 35% 的几率逃走，持续 2.5 秒。
Marauder's Rage	掠夺者之怒		使伤害加成提高至 30%。
Ferocity	怒不可遏		在战斗暴怒作用期间，爆击时有一定几率使其效果的持续时间延长 2 秒。
Swords to Ploughshares	偃武修文		在战斗暴怒作用期间，爆击时最高有 5% 的几率使敌人掉落额外的生命之球。
Into the Fray	一触即发		在战斗暴怒持续期间内爆击时，有一定几率额外产生 15 点怒气。
Bloodshed	血溅八方		在战斗暴怒持续期间内爆击时，有一定几率使目标爆裂喷血，对附近所有敌人造成该次爆击 20% 的伤害。
War Cry	战吼	20/20秒	发出激励士气的战吼，使你和距离 50 码内所有盟友的护甲值提高 20%，持续 60 秒。
Hardened Wrath	怒涛填膺		使护甲值加成提高至 40%。
Charge!	迎敌怒喝		获得的怒气提高至 40 点怒气。
Invigorate	鼓舞士气		受到战吼影响后，生命值上限提高 10%，且每秒恢复 620 点生命值。
Veteran's Warning	戒备战吼		战吼可额外赋予 15% 闪躲几率。
Impunity	顽抗战吼		在战吼的效果下，使所有的抗性提高 20%。

狂怒技能	译名	能量/冷却	说明
Earthquake	裂地之震	–50/120秒	猛烈撼动大地，在 8 秒内对 18 码内所有的敌人造成 2000% 武器伤害值的火焰伤害。
Giant's Stride	巨人奔踏		余波将随着野蛮人的奔踏移动而持续引发，造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Chilling Earth	大地之寒		冻结地面，使地震造成的伤害变成冰寒伤害，并使敌人的移动速度降低 80%。
The Mountain's Call	山岳呼唤		移除怒气消耗，并且将冷却时间缩短至 105 秒。
Aftershocks	震荡余波		发出额外的震波击退敌人并造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Path of Fire	火焰奔窜		朝前方 12 码的范围发出后续的震波，造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Call of the Ancients	先祖召唤	–50/120秒	召唤野蛮人先祖塔力克、科力克和马道克与你并肩作战，持续 15 秒。先祖每次攻击可造成 60% 的武器伤害，同时还能使用额外的特殊技能。
The Council Rises	议会崛起		先祖每次攻击会造成 66% 的武器伤害，并获得 100% 的额外护甲值。
Duty to the Clan	氏族之责		持续时间延长为 20 秒。
Korlic's Might	科力克之威		科力克获得狂暴冲锋技能，对一直线上的所有敌人造成 200% 的武器伤害。
Madawc's Madness	马道克之狂		马道克获得辟地猛击的技能，对弧形范围内的敌人造成你 180% 的武器伤害。
Talic's Anger	塔力克之怒		塔力克获得跃击的技能，对落地范围内的敌人造成 250% 的武器伤害。
Marauder's Rage	掠夺者之怒		使伤害加成提高至 30%。
Wrath of the Berserker	狂战之怒	–50/120秒	进入狂怒状态，可提高数项属性，持续 15 秒。爆击几率：提高 10%；攻击速度：提高 25%；闪躲几率：提高 20%；移动速度：提高 20%
Arreat's Wail	亚瑞特之嚎		启动狂战之怒会将 12 码内所有的敌人击退并造成 430% 的武器伤害。
Insanity	心智疯狂		启动时，你所造成的伤害额外提高 100%。
Slaughter	屠杀		狂战之怒的持续时间内爆击时，有一定几率引发鲜血爆溅，对 15 码内的敌人造成 155% 武器伤害。
Striding Giant	迈步巨人		使闪躲几率加成提高至 60%。
Thrive on Chaos	无尽之怒		狂战之怒作用时每获得 25 点怒气，持续时间便增加 1 秒。

被动技能	译名	说明
Pound of Flesh	血肉代价	寻获生命之球的几率提高 25%，从生命之球获得的生命值提高 100%。
Ruthless	无情暴虐	爆击几率提高 5%。爆击伤害提高 50%。许多技能和符文都仰赖爆击触发其效果。
Nerves Of Steel	钢铁胆识	你的护甲值提高，数值相当于体能的 100%。
Weapons Master	武器大师	视主手武器类型提供加成效果：剑/匕首：伤害提高 15%；锤/斧：爆击几率提高 10%；长柄武器/矛：攻击速度提高 10%；重型武器：每次击中时获得 3 点怒气

被动技能	译名	说明
Inspiring Presence	激励风采	怒吼的持续时间延长一倍。使用怒吼后可使你和 50 码内的所有盟友，每秒恢复生命值上限的 2%。持续 60 秒。怒吼技能：战斗暴怒/威吓怒吼/战吼
Berserker Rage	狂暴怒气	怒气达上限时，造成的伤害增加 25% 。
Bloodthirst	嗜血狂人	将你造成的 3% 总伤害转为生命值。
Animosity	怒意高涨	怒气产生值提高 20%。怒气上限提高 20 点。绝大多数的强力攻击都要消耗怒气方能使用。
Superstition	迷信	所有受到的非物理伤害降低 20%。当你受到远程或元素伤害时，有一定几率获得 3 点怒气。
Tough as Nails	意志坚定	护甲值提高 25%。荆棘造成的伤害提高 50%。
No Escape	无处可逃	上古之矛和掷刃斩造成的伤害提高 10%。除此之外，上古之矛爆击时会自动重置其冷却时间，掷刃斩爆击时有一定几率获得 14 点怒气。
Relentless	奋战不懈	生命值低于 20% 时，所有技能消耗的怒气降低 75%，所受伤害降低 50%。
Brawler	争战者	在 8 码内有 3 名敌人时，你造成的所有伤害提高 30%。
Juggernaut	势不可当	你所受的控场效果持续时间缩短 20%。除此之外，当你受到昏迷、恐惧、定身或魅惑效果影响时，有一定几率恢复生命值上限的 15%。
Unforgiving	无可饶恕	你的怒气不再衰竭。相反的，你每 1 秒能产生 2 点怒气。
Boon of Bul-Kathos	布尔凯索的恩泽	裂地之震、先祖召唤和狂战之怒的冷却时间缩短 30 秒。

武僧是近战职业，能量源为精气。精气会缓慢地自动恢复，使用技能可以加快恢复速度。武僧拥有敏捷的身手和连击技能，穿梭于怪物堆之间且续航力强大，利用真言还可以为队友提供增益。

主要技能	译名	能量/冷却	说明
Fists of Thunder	奔雷拳	6	以极快的速度施展连环拳打，造成 110% 武器伤害值的电击伤害。每三击会对前方所有的敌人造成伤害，并将其击退一小段距离。由于攻击速度快，此技能产生精气值的速度高于其他精气产生技。
Thunderclap	雷霆一击		传送至目标身边，并且每次打击都会产生一股电能冲击波，对主要目标周围 6 码内所有的敌人造成 35% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Flash	电光石火		使你的闪躲几率提高 16%，持续 2 秒。
Static Charge	静电充能		主要目标身上充满静电，持续 5 秒。当你用奔雷拳攻击其他目标时，受静电影响的目标会受到 37% 武器伤害值的电击伤害。
Quickening	迅雷活力		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 15 点精气。
Bounding Light	炼光电击		每三击释放一道闪电炼，但不再击退敌人。每次电击可造成 73% 武器伤害值的电击伤害。
Deadly Reach	断空波	6	施展出一道短距离的内劲，造成 110% 武器伤害。每三击可使距离延长 25 码。
Piercing Trident	一气三化		提高第二和第三击的效果范围。
Keen Eye	识敌慧眼		第三击使武僧的护甲值提高 50%，持续 4 秒。
Scattered Blows	崩散之击		第三击的攻击方式改为最多可击中 15 码内的 6 名敌人，造成 170% 武器伤害值的电击伤害。
Strike from Beyond	灵空之袭		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 10 点精气。
Foresight	先发制人		第三击可以使所有攻击的伤害提高 18%，持续 30 秒。
Crippling Wave	伏魔破	7	连续施展大幅度的横扫攻击，对前方所有敌人造成 110% 武器伤害。每三击会对周围所有敌人造成伤害并附加晕眩效果，使其移动速度降低 30%，攻击速度降低 20%，持续 3 秒。
Mangle	千刺碎		伤害提高至 143% 的武器伤害。
Concussion	震荡击		被伏魔破击中的敌人所造成的伤害降低 20%，持续 3 秒。
Rising Tide	回涌潮		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 5 点精气。
Tsunami	海啸冲		伏魔破的第三击范围扩大至 17 码，减缓移动速度的效果提高至 60%。
Breaking Wave	破防震		被伏魔破击中的目标遭到攻击时，受到的伤害都额外提高 10% ，持续 3 秒。

主要技能	译名	能量/冷却	说明
Way of the Hundred Fists	百烈拳	8	使出极速连打，对敌人造成 140% 武器伤害
Hands of Lightning	迅雷手		使第二击的打击次数从 7 次提高至 10 次。
Blazing Fists	奔炽拳		爆击时，武僧的攻击和移动速度提高 5%。该效果持续 5 秒，最多可堆叠 3 次。
Fists of Fury	百怒拳		受影响的目标会在 5 秒内受到额外 100% 武器伤害值的神圣伤害。此外，第一击追加短距离的突进效果。
Spirited Salvo	烈气拳		每次启动百烈拳，有 15% 的几率额外产生 15 点精气。
Windforce Flurry	劲风钻		第三击可产生一股劲风，对正前方的敌人造成 250% 武器伤害值的物理伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Lashing Tail Kick	云龙摆尾	-30	施展一记致命的回旋踢，击退敌人并造成 470% 武器伤害。
Vulture Claw Kick	鹫爪蹴		释出一股火流，对附近的敌人造成 517% 武器伤害值的火焰伤害，并造成击退效果。
Sweeping Armada	横扫千军		击退敌人的距离提高 150%，而且减缓敌人的移动速度 60%，持续 2 秒。
Spinning Flame Kick	旋焰脚		发出一排可烧穿敌人的烈焰，对击中的每个敌人造成 588% 武器伤害值的火焰伤害。
Scorpion Sting	蝎螯腿		敌人有 50% 的几率陷入昏迷，持续 1.5 秒，但取消击退效果。
Hand of Ytar	奕塔之掌		攻击远距离的敌人，被击中的敌人移动速度降低 80%，持续 2 秒。
Tempest Rush	暴风奔袭	初始-15，额外-10	直直奔向敌人，击退并绊住对方的脚，使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。奔跑过程中同时造成 155% 武器伤害。
Northern Breeze	北风扬兮		暴风奔袭引导时的消耗值降低至 8 点精气。
Tailwind	顺风而行		暴风奔袭的移动速度提高 25%。
Flurry	乱风袭敌		提高绊住对方脚步的效果，使敌人的移动速度降低 80%。
Slipstream	护身气流		奔跑时所受到的伤害减少 25%。
Bluster	劲风狂飙		被击退的敌人在受到技能效果影响时造成的伤害降低 20%。
Wave of Light	金钟破	-75	集中光波猛击敌人，造成 829% 武器伤害值的神圣伤害，随后对直线路径上的所有敌人额外造成 96% 武器伤害值的神圣伤害。
Wall of Light	光明之壁		初始打击所造成的伤害提高至 1202% 武器伤害值的神圣伤害。
Explosive Light	爆裂光波		发出能量冲击，对附近的敌人造成 914% 武器伤害值的神圣伤害。
Empowered Wave	凝气震波		金钟破消耗的精气降低至 40 点。
Blinding Light	致昏强光		爆击时可击昏敌人 3 秒。
Pillar of the Ancients	先祖石柱		召唤一根上古石柱，先造成 595% 的武器伤害，2 秒后额外造成 595% 的武器伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Blinding Flash	炫目神光	-10/15秒	发出耀眼的闪光，对 20 码内所有敌人造成目盲，持续 3 秒。精英怪会较快恢复过来，但仍会受到攻击命中率降低 30% 的效果影响。
Self Reflection	自省之光		使敌人目盲的持续时间延长至 4 秒。
Blinded and Confused	炫茫之光		使敌人目盲，并有 25% 的几率互相攻击。
Blinding Echo	致盲回光		使用炫目神光 6 秒后，第二道神光会使 20 码内的敌人目盲，持续 0.5 秒。
Searing Light	灼灼烈光		使目盲的精英敌人攻击失误的几率提高至 60%。
Faith in the Light	信仰之光		使用炫目神光后，在 3 秒内你所有的攻击将额外造成 30% 武器伤害值的神圣伤害。
Breath of Heaven	回天气诀	-25/15秒	以一道神圣能量治疗武僧和 12 码内的所有盟友，恢复 6202 – 7442 点生命值。
Circle of Scorn	魔敌之光		回天气诀可灼烧敌人，造成 80% 武器伤害值的神圣伤害。
Circle of Life	生生不息		使回天气诀的治疗量提高至 8063 – 9675 点生命值。
Blazing Wrath	炽烈之怒		使用回天气诀后，你所造成的伤害提高 15%，持续45秒。
Infused with Light	圣光灌注		使用回天气诀后，每次施展精气产生技能可获得额外的 8 点精气，持续 5 秒。
Penitent Flame	忏悔烈焰		被回天气诀击中的敌人会仓皇逃跑，持续 1.5 秒。
Serenity	明镜止水	-10/20秒	武僧笼罩在保护盾下，吸收所有受到的伤害，持续 3 秒，并免疫所有控场类的有害效果。
Peaceful Repose	宁静养神		明镜止水发动时，武僧可恢复 6202 – 7752 点生命值。
Reap What Is Sown	因果循环		当明镜止水结束后，持续期间所吸收伤害的 30% 会以爆破的方式释出，对 20 码内的敌人造成神圣伤害。对每个敌人所造成的伤害不会超过你生命值上限的 100%。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Tranquility	宁静致远		将保护盾的效果延伸至 45 码内的盟友，持续 1 秒，同时让他们对控场效果免疫（例如缓速与冻结）。
Ascension	升天奥义		使明镜止水的持续时间延长至 4 秒。
Instant Karma	现世果报		明镜止水持续期间，可反弹敌人所有远程和近战攻击伤害的 50%。
Inner Sanctuary	八相阵	-30/20秒	在地面上创造一个敌人无法越越的法阵，持续 5 秒。
Safe Haven	生息之地		在八相阵范围内的武僧与盟友每秒恢复 1550 点生命值。
Sanctified Ground	净化之地		八相阵结束时，原本的效果范围化为圣地，持续 6 秒。进入圣地范围的敌人移动速度减缓 80%。
Consecration	圣化仪式		八相阵的持续时间延长至 7 秒。
Circle of Protection	防护之阵		在八相阵范围内的武僧和盟友所受到的伤害降低 35%。
Forbidden Palace	禁军之阵		在八相阵范围内的武僧和盟友可造成额外的 15% 伤害。

武技技能	译名	能量/冷却	说明
Dashing Strike	瞬影打	-25	迅速奔向目标敌人或位置，造成 303% 武器伤害，并使该目标无法动弹，持续 1 秒。
Way of the Falling Star	流星势		击中敌人后，你的移动速度提高 25%，持续 3 秒。
Flying Side Kick	翔空踢		使出飞踢，有 60% 的几率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Quicksilver	迅银击		瞬影打所消耗的精气降低至 10 点。
Soaring Skull	破颅冲		纵身跃起，使路径上所有的敌人缓速 60%，持续 2 秒。
Blinding Speed	无影速		提高 20% 闪躲的几率，持续 3 秒。
Exploding Palm	爆裂掌	-40	使目标流血，在 9 秒内造成 745% 武器伤害值的物理伤害。若目标在流血效果期间死亡，尸体会爆炸，对附近所有敌人造成该目标生命值上限 50% 的物理伤害。
The Flesh is Weak	血肉之躯		亦可使目标受到额外的 12% 伤害，持续 9 秒。
Strong Spirit	集神化气		若目标受流血效果影响时爆炸，每炸到一名敌人可获得 5 点精气。
Creeping Demise	死期将届		亦可使目标的移动速度降低 80%，持续 3 秒。
Impending Doom	血流不止		延长流血效果的持续时间，使其在 15 秒内造成 745% 武器伤害值的物理伤害。
Essence Burn	焚体烈焰		攻击不再造成流血效果，但会灼烧敌人，在 9 秒内造成 745% 武器伤害值的火焰伤害。若目标在燃烧期间死亡，尸体会爆炸并灼烧附近所有敌人，在 3 秒内造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。此效果可连续触发数次。
Sweeping Wind	劲风煞	-75	在你周围激起一阵旋风，持续对 10 码内的所有敌人造成 20% 武器伤害。旋风会持续 6 秒，当你施展近战攻击时可重置其持续时间。当你爆击时有一定几率使旋风的效果提高 2 倍，最多可对附近的敌人造成总计 60% 的武器伤害。
Master of Wind	御风尊者		使旋风的持续时间延长至 20 秒。
Blade Storm	刀刃风暴		增强漩涡的威力，每次堆叠造成的伤害提高至 26% 武器伤害。此效果将 3 次堆叠的伤害提高至 78% 武器伤害。
Fire Storm	火焰风暴		使漩涡的半径延长至 14 码，并使伤害转为火焰伤害。
Inner Storm	回气风暴		只要漩涡堆叠到最大数量，武僧每秒便可获得 3 点精气。
Cyclone	雷电飓风		当漩涡累积到最大堆叠数量时，爆击有几率生成一道电能龙卷风，定期电击附近的敌人，造成 26% 武器伤害值的电击伤害。产生的每个电击龙卷风可持续 3 秒。

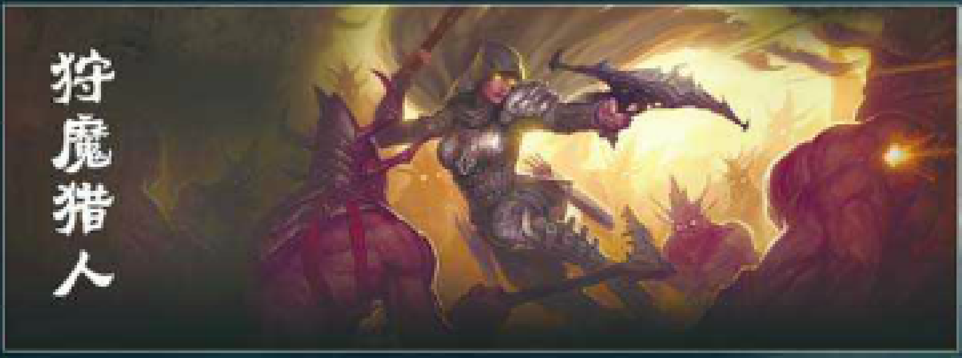
奥义技能	译名	能量/冷却	说明
Cyclone Strike	飓风转	-50	将 24 码内最多 8 名敌人拉向你，再发出强大的能量冲击，造成 313% 武器伤害值的神圣伤害。
Eye of the Storm	暴风眼		消耗的精气降低至 30 点。
Implosion	疾风震		拉引敌人的距离提高至 34 码。
Sunburst	烈光破		将冲击波化为烈焰暴风，有 35% 几率恐惧敌人，持续 1.5 秒。
Wall of Wind	狂风墙		使用飓风转后，闪躲几率提高 20%，持续 3 秒。
Soothing Breeze	疗愈风		飓风转可治疗你与附近 24 码内所有的盟友，恢复 1240 点生命值。
Seven-Sided Strike	七星闪	-50/30秒	以迅如闪电的速度在附近敌人之间来回穿梭，施展 7 次攻击，造成 1777% 武器伤害。
Sudden Assault	攻其不备		瞬移至目标身边，并且使 7 次打击的伤害提高至 2310% 的武器伤害。
Several-Sided Strike	群星闪击		使打击次数提高至 9 次。
Pandemonium	群魔末日		七星闪的每一击都有 25% 的几率使敌人昏迷 7 秒。
Sustained Attack	持续攻击		七星闪的冷却时间缩短至 23 秒。
Fulminating Onslaught	爆炸突袭		每一击均引发爆炸，对目标周围 7 码范围内造成 254% 武器伤害值的神圣伤害。
Mystic Ally	天地元灵	-25	召唤一位元灵与敌人交战，直到被摧毁为止。元灵每次攻击可对敌人造成 40% 你武器伤害值的物理伤害。

奥义技能	译名	能量/冷却	说明
Water Ally	水之元灵		赋与元灵水之精华。元灵获得施展水波攻击的技能，可造成 120% 武器伤害值的物理伤害，并使受影响目标的移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Fire Ally	火之元灵		对元灵注入火焰精华，使元灵获得火舞脚的技能，可造成 80% 武器伤害值的火焰伤害，并且对直线上的所有敌人每秒造成额外 40% 武器伤害值的火焰伤害，持续 2 秒。
Air Ally	风之元灵		赋与元灵风之精华。风之元灵的每次攻击有 2% 几率使你恢复 100 点精气。此外，元灵身边环绕一股旋风气流，对附近所有敌人每秒造成 10% 武器伤害值的物理伤害。
Eternal Ally	不朽元灵		赋与元灵生命精华。元灵死亡时，有 100% 几率在 3 秒后复生。此外，元灵的基本攻击伤害提高至 60% 武器伤害值的物理伤害。
Earth Ally	地之元灵		赋与元灵大地精华，使你和元灵的生命值上限提高 10%。此外，元灵获得地裂波的技能，对单一敌人造成 60% 武器伤害值的物理伤害，并强制该敌人攻击元灵，持续 3 秒。

真言技能	译名	能量/冷却	说明（真言每次只能发动一个。）
Mantra of Evasion	回避真言	-50	吟诵真言，使武僧和 40 码内的盟友闪躲几率提高 15%。真言发动后的 3 秒内，会额外提高 15% 闪躲几率。
Hard Target	金身不灭		回避真言额外使护甲值提高 20%。
Divine Protection	神圣庇护		受回避真言影响的武僧或盟友的生命值低于 25% 时，该目标的周围会形成一个保护盾，降低所受到的伤害 80%，持续 3 秒。每个目标至多每 90 秒能受保护一次。
Wind through the Reeds	迅风疾影		回避真言额外提高移动速度 8%。
Perseverance	不挠意志		回避真言额外使武僧受到的控场效果（例如缓速或冰冻）的持续时间缩短 20%。
Backlash	闪身回火		成功躲过敌人的攻击之后有一定几率产生一道火焰，对附近所有的敌人造成 35% 武器伤害值的火焰伤害。
Mantra of Retribution	惩戒真言	-50	吟诵真言，使武僧和 40 码内的盟友将近战伤害反弹给攻击者，造成 40% 所受伤害值的神圣伤害。真言发动后的 3 秒内，你的伤害反弹效果提高至所受伤害的 80%。
Retaliation	报复咒		惩戒真言反弹的伤害量提高至 60%，并且可以反弹远程与近战伤害。
Transgression	罪衍咒		使你和盟友的攻击速度提高 8%。
Indignation	愤怒咒		受到惩戒真言伤害的敌人有 10% 的几率昏迷，持续 2 秒。
Against All Odds	克难咒		惩戒真言反弹伤害时，有一定机会恢复 3 点精气。
Collateral Damage	附伤咒		触发惩戒真言的攻击者有 30% 的几率受到反噬，对自己与附近的敌人造成 45% 武器伤害值的神圣伤害。
Mantra of Healing	治疗真言	-50	吟诵真言，使武僧和 40 码内盟友的每秒生命恢复值提高 620 点。真言发动后的 3 秒内，产生一道神秘的护盾笼罩你和你的盟友，最多可吸收 930 点伤害。
Sustenance	精力充沛		使治疗真言赋予的生命值恢复率提高至每秒 1240 点生命值。
Circular Breathing	真气运转		治疗真言可额外使你每秒获得 3 点精气。
Boon of Inspiration	振奋天恩		治疗真言会在你击中敌人时，额外恢复 186 点生命值。
Heavenly Body	天堂之体		治疗真言可额外提高 10% 的体能。
Time of Need	危急时刻		治疗真言可额外使所有抗性提高 20%。
Mantra of Conviction	定罪真言	-50	吟诵真言，对 20 码内所有敌人造成 12% 额外伤害。真言发动后的 3 秒内，效果将提高为 24% 额外伤害。
Overawe	震慑咒		提高定罪真言的威力，使敌人受到额外 24% 的伤害，发动后的前 3 秒将受到额外 48% 的伤害。
Intimidation	胁迫咒		受定罪真言影响的敌人，所造成的伤害减少 10%。
Dishearten	颓丧咒		使 20 码内敌人的移动速度降低 30%。
Reclamation	新生咒		你与盟友对受到定罪真言影响的敌人发动近战攻击时，有 30% 的几率恢复 279 - 341 点生命值。
Submission	屈服咒		受定罪真言影响的敌人，每秒受到 12% 武器伤害值的神圣伤害。

被动技能	译名	说明
Resolve	意志坚决	你的攻击伤害可使敌人造成的伤害降低 20%，持续 2.5 秒。
Fleet Footed	健步如飞	移动速度提高 10%。
Exalted Soul	超凡入圣	精气上限提高 100 点，每秒精气凝聚提高 1 点。精气让你得以施放各种防御和攻击技能。
Transcendence	超绝	你每消耗一点精气，可恢复 62.0 点生命值。
Chant of Resonance	共鸣颂歌	在真言效果持续的状态下，你每秒可获得 2 点精气。
Seize the Initiative	洞烛机先	你的护甲值提高，数值相当于敏捷属性的 50%。
The Guardian's Path	守护之道	双持单手武器时，闪躲几率提高 15%。使用双手武器时，精气产生值提高 35%。
Sixth Sense	敏锐直觉	你的闪躲几率提高，数值相当于爆击几率的 30%。
Pacifism	不动如山	当你受到昏迷、恐惧、定身或魅惑效果影响时，所受伤害降低 75%。

被动技能	译名	说明
Beacon of Ytar	雯塔之光	所有冷却时间缩短 20%。
Guiding Light	引路明灯	当你对其他玩家使用直接治疗技能时，你和该玩家造成的伤害提高 20%，持续 15 秒。
One With Everything	天人合一	你所有的元素抗性皆以数值最高的那项为准。
Combination Strike	融会贯通	每使用一种精气累积技能，伤害提高 8%，持续 3 秒。
Near Death Experience	濒死觉悟	受到致命伤害时，你不会死亡，而会恢复至生命值上限的 35% 与精气上限的 35%。该效果每 60 秒只能触发一次。



狩魔猎人是使用弓箭和机关陷阱的职业，血量和防御较低，其能量源分为两种：憎恨与戒律。憎恨用于攻击技能，戒律用于防御及战术技能。狩魔猎人需要与敌人保持一定距离，灵活运用机关陷阱，操作难度较高。

主要技能	译名	憎恨/冷却	说明
Hungering Arrow	追噬箭	3	发射一支注入魔力的箭，追踪敌人造成 115% 武器伤害，有 35% 几率可以射穿目标。
Puncturing Arrow	穿刺箭		箭矢穿透敌人的几率提高至 50%。
Cinder Arrow	炎熔箭		将箭矢引火，在 3 秒内造成额外 35% 武器伤害值的火焰伤害。
Shatter Shot	分裂矢		若成功穿透第一个目标，箭矢会分裂成 3 支箭。
Devouring Arrow	吞噬箭		每贯穿一次可使该支箭矢的伤害提高 70%。
Spray of Teeth	碎骨击		爆击时目标的骨骼会迸裂飞散，对范围内所有的敌人造成 50% 武器伤害。
Entangling Shot	缚影弹	3	在箭矢上附加暗影能量，造成 90% 武器伤害，并且缠住最多 2 个敌人，使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Chain Gang	连环锁		最多击中 4 名目标。
Shock Collar	电光锁炼		以带电的锁炼攻击敌人，在 2 秒内造成额外 70% 武器伤害值的电击伤害。
Heavy Burden	沉重负荷		使移动速度减缓的持续时间延长至 4 秒。
Justice is Served	伸张正义		每发攻击产生的憎恨提高至 6 点。
Bounty Hunter	赏金猎人		造成的 6% 伤害转为你的生命值。
Bola Shot	缚锤弹	3	射出一枚会爆炸的缚锤弹，捆住目标。缚锤弹会在 1 秒后爆炸，造成 160% 武器伤害值的火焰伤害，并且对 14 码内的其他目标造成 110% 武器伤害值的火焰伤害。
Volatile Explosives	猛烈爆破		使爆炸半径提高至 20 码。
Thunder Ball	霹雳弹		缚锤弹爆炸时造成 160% 武器伤害值的电击伤害，并有 35% 几率可使主要目标昏迷 1.5 秒。
Acid Strike	酸蚀打击		发射 3 发缚锤弹，每发造成 160% 武器伤害值的毒素伤害。这些缚锤弹不会爆炸，也不会对附近的目标造成区域性伤害。
Bitter Pill	无情苦果		缚锤爆炸后，你有 15% 几率获得 2 点戒律。
Imminent Doom	大难临头		强化缚锤弹，对目标造成 216% 武器伤害值的秘法伤害，并且对 14 码内所有的敌人造成 149% 武器伤害值的秘法伤害，但是引爆时间延后 2 秒。
Grenades	榴弹	3	投掷三颗榴弹，爆炸时造成 95% 武器伤害值的火焰伤害。
Tinkerer	工匠手艺		憎恨产生值提高至 6 点。
Cluster Grenades	集束榴弹		投掷集束榴弹，对 8 码内的敌人造成 112% 武器伤害值的火焰伤害。
Fire Bomb	火焰炸弹		掷出一颗大型榴弹，造成 124% 武器伤害值的火焰伤害。
Stun Grenades	震撼榴弹		投掷榴弹，有 25% 的几率使敌人昏迷 1.5 秒。
Gas Grenades	毒气榴弹		投掷毒气榴弹，爆炸后造成 95% 武器伤害值的毒素伤害，并留下一团毒云，每秒对范围内的敌人造成额外 25% 武器伤害值的毒素伤害，持续 3 秒。

次要技能	译名	憎恨/冷却	说明
Impale	刺穿	-25	刺穿目标造成 265% 武器伤害。
Impact	猛烈冲击		刺穿可造成击退，并且有 65% 几率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Chemical Burn	灼烧药剂		目标受到额外的流血效果影响，在 2 秒内受到 220% 武器伤害值的物理伤害。
Overpenetration	强力穿透		飞刀会穿透直线路径上所有的敌人。

次要技能	译名	憎恨/冷却	说明
Awareness	觉察敌势		掷出第一柄飞刀后，以自身为中心再度发出多把飞刃，对 10 码内所有的敌人造成 75% 武器伤害。
Grievous Wounds	惨重伤害		爆击可造成额外的 100% 武器伤害。
Rapid Fire	连射	发动-20，每秒-6	迅速射击，造成 438% 武器伤害值的物理伤害。
Withering Fire	歼敌扫射		初始憎恨消耗降低至 10 点，并且引燃你的箭矢，将攻击转为火焰伤害。
Web Shot	缠网射击		受影响目标移动速度降低 80%，持续 1 秒。
Fire Support	火力支援		在连射引导过程中，每秒发射 2 枚追踪导弹，每发可对附近目标造成 145% 武器伤害值的物理伤害。
High Velocity	高速穿透		发射毒箭，有 40% 的几率穿透敌人。
Bombardment	连环轰击		连续射出会爆炸的榴弹，对 8 码内所有的敌人造成 414% 武器伤害值的火焰伤害。
Chakram	战轮	-10	发射一枚旋转的战轮，对其行进路径上的敌人造成 170% 武器伤害值的物理伤害。
Twin Chakrams	双生战轮		掷出两枚回旋曲进的战轮。每枚战轮造成 114% 武器伤害值的物理伤害。
Serpentine	蛇曲毒轮		战轮以平缓的曲线飞行，对路径上经过的敌人造成 230% 武器伤害值的毒素伤害。
Razor Disk	利刃飞盘		战轮直射至目标地点后转为螺旋状盘旋飞行，对路径上所有敌人造成 187% 武器伤害值的秘法伤害。
Boomerang	回旋飞轮		战轮的飞行路径变得像回力镖一样，对路径上的敌人造成 230% 武器伤害值的电击伤害。
Shuriken Cloud	手里剑幕		在身旁布下旋转的战轮，持续 120 秒，每秒对附近敌人造成 34% 武器伤害值的物理伤害。
Elemental Arrow	元素箭	-10	发射一支火焰箭，对行进路径上的所有目标造成 155% 武器伤害值的火焰伤害。
Ball Lightning	电球矢		发射一支缓慢移动的箭矢，电击路径上的敌人造成 155% 武器伤害值的电击伤害。
Frost Arrow	冰霜箭		发射一支冰霜箭，击中目标时分裂成数支箭矢，造成 170% 武器伤害值的冰寒伤害。受影响的敌人移动速度减缓 60%，持续 1 秒。
Screaming Skull	尖啸骷髅		有 40% 几率发射一个颅骨，使受影响的敌人恐惧 1.5 秒。
Lightning Bolts	雷霆矢		发射电能箭矢，爆击时可以击昏敌人 1.5 秒。
Nether Tentacles	幽冥触手		暗影触手对路径上的敌人造成 155% 武器伤害，并且将 3% 的伤害转为你的生命值。

防御技能	译名	戒律/冷却	说明
Caltrops	钉爪刺	-6	在地面放置钉爪刺陷阱，当敌人接近时启动。陷阱弹出后会使 12 码内的所有敌人行动减缓 60%。陷阱存在的持续时间为 6 秒。
Hooked Spines	倒钩脊刺		缓速效果提高至 80%。
Torturous Ground	寸步难行		触发陷阱后，范围内所有的敌人定身 2 秒。
Jagged Spikes	锯齿尖刺		对范围内的敌人在 6 秒内额外造成 270% 武器伤害值的物理伤害。
Carved Stakes	尖削桩刺		钉爪刺的戒律消耗降低至 4 点。
Bait the Trap	引君入瓮		站在陷阱范围内可获得强化效果，使你所有攻击的爆击几率额外提高 10%。
Smoke Screen	烟幕	-14	消失在烟幕之后，瞬间隐形，持续 1 秒。
Displacement	幽影疾行		启动后，移动速度提高 35%。
Lingering Fog	烟雾弥漫		效果持续时间延长至 1.5 秒。
Breathe Deep	怀恨之息		在隐形状态下，每秒获得 12 点憎恨。
Special Recipe	特制隐幕		戒律消耗降低至 12 点。
Choking Gas	窒息瓦斯		留下一片瓦斯云，对范围内所有敌人在 5 秒内造成 700% 武器伤害值的物理伤害。
Shadow Power	暗影之力	-14	汲取暗影之力，将你造成的 15% 伤害转为生命值，持续 5 秒。
Night Bane	诛夜灭暗		暗影之力持续期间，每秒额外获得 3 点憎恨。
Blood Moon	血月之力		伤害转为生命值的比例提高至 25%。
Well of Darkness	黑暗涌源		戒律消耗降低至 12 点。
Gloom	潜入暗影		在暗影之力的效果持续期间内，受到的伤害降低 35%。
Shadow Glide	暗影翔步		在暗影之力的效果持续期间内获得 30% 移动速度加成。

狩猎技能	译名	戒律/冷却	说明
Vault	腾跃	-8	灵活翻滚 35 码。
Action Shot	同步射击		你在移动过程同时射箭，对附近目标造成 75% 武器伤害。
Rattling Roll	飞身滚撞		击退腾跃落地点 8 码内所有敌人，并使其昏迷 1.5 秒。
Tumble	连环滚翻		使用腾跃后，6 秒内下个腾跃的戒律消耗降低 50%。
Acrobatics	空翻巧技		移除戒律消耗，但追加 10 秒冷却时间。
Trail of Cinders	焦炎足迹		在你的移动路径留下焦炎足迹，在 3 秒内造成 300% 武器伤害值的火焰伤害。

狩猎技能	译名	戒律/冷却	说明
Preparation	蓄势待发	45秒	立即恢复所有戒律值。
Invigoration	激昂		蓄势待发启动时，戒律上限提高 10 点，持续 5 秒。
Punishment	惩罚		恢复所有憎恨，但需要消耗 25 点戒律。蓄势待发没有冷却时间。
Battle Scars	战地愈伤		使用蓄势待发后可获得 60% 生命值。
Focused Mind	集中心智		在 15 秒内获得 45 点戒律，而非立刻恢复。
Backup Plan	未雨绸缪		蓄势待发有 30% 几率不会触发冷却时间。
Companion	战宠	−10/30秒	召唤一只掠鸦战宠。你的掠鸦战宠会定期地对敌人造成 38% 武器伤害值的物理伤害。
Spider Companion	蜘蛛战宠		召唤的战宠由掠鸦变成蜘蛛。蜘蛛的攻击会使目标移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Bat Companion	蝙蝠战宠		召唤的战宠由掠鸦变成蝙蝠。蝙蝠使你每秒获得 3 点憎恨。
Boar Companion	野猪战宠		召唤的战宠由掠鸦变成野猪。野猪可使你的每秒生命恢复提高 310 点，并且使你的所有抗性提高 15%。
Ferret Companion	鼬貂战宠		召唤的战宠由掠鸦变成鼬貂。鼬貂会为你收集金币，同时使怪物掉落的金币量提高 10%。
Wolf Companion	恶狼战宠		召唤的战宠由掠鸦变成恶狼。恶狼的攻击可造成 94% 武器伤害值的物理伤害。
Marked for Death	死亡标记	−3	标记目标。被标记的敌人在接下来 30 秒内受到额外的 12% 伤害。
Contagion	死亡蔓延		当目标被杀死时，技能效果将扩散至附近 2 个其他目标。该效果可连续重复生效。
Valley of Death	死亡谷地		在地面标记出一块 12 码宽的区域，持续 15 秒。区域内的敌人受到 12% 的额外伤害。
Grim Reaper	死神之刈		对目标造成额外 12% 的伤害，并且将这些伤害分摊到 20 码内的所有敌人身上。
Mortal Enemy	不共戴天		狩魔猎人对标定敌人攻击时产生 3 点憎恨。
Death Toll	死之代偿		对标记目标造成伤害的 1% 转为攻击者的生命值。

器械技能	译名	憎恨/冷却	说明
Evasive Fire	回避射击	4【后空翻时戒律−4】	射击造成 130% 武器伤害。如果敌人贴近你的前方，你在射击的同时会连带后空翻 15 码。
Hardened	硬化装甲		不进行后空翻回避，而是使你的护甲值提高 25%，持续 3 秒。无须消耗戒律。
Parting Gift	临别赠礼		发动后空翻的时候会在原地留下一枚毒爆弹，0.6 秒后爆炸，在半径 12 码的范围内造成 55% 武器伤害值的毒素伤害，同时将回避射击转为毒素伤害。
Covering Fire	掩护射击		发射一排箭矢，最多可击中 3 名敌人，对每个目标造成 130% 的武器伤害。
Displace	移形换影		后空翻距离增加至 30 码。
Surge	电流奔涌		施展后空翻的消耗值降低至 2 点戒律，并且将回避射击转为电击伤害。
Fan of Knives	飞舞刀刃	−20/10秒	以你为中心旋转掠出刀刃，对 10 码内所有敌人造成 320% 武器伤害。你的刀刃同时会使敌人移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Crippling Razors	致残剃刃		使敌人缓速的效果提高至 80%，持续 2 秒。
Retaliate	报复飞刃		身旁环绕一圈飞刀，在 10 秒内若被敌人击中，则对所有敌人造成 464% 武器伤害。
Hail of Knives	狂舞刀刃		提高范围半径，对 20 码内所有敌人造成伤害。
Fan of Daggers	飞舞匕首		将你的飞刀注入能量，有 65% 几率使敌人昏迷，持续 2 秒。
Assassin's Knives	刺客刀刃		施展远距离飞刀投掷，对 5 名额外目标造成 70% 武器伤害。
Spike Trap	尖刺陷阱	−30	放置陷阱，在 1.2 秒后装置就绪，会在敌人接近时触发。陷阱对 8 码内的所有敌人造成 275% 武器伤害。你最多可同时设置 3 个尖刺陷阱。
Echoing Blast	连环引爆		你的尖刺陷阱可引爆 3 次，每次对 8 码范围内的所有敌人造成 275% 武器伤害值的毒素伤害。
Sticky Trap	黏着陷阱		将炸弹安置在敌人身上，而非置于地面。若目标在 30 秒内死亡，炸弹会爆炸，对 16 码内所有的敌人造成 404% 武器伤害。
Long Fuse	加长引信		启动时间延长至 2 秒，但伤害提高至 371% 武器伤害。
Lightning Rod	聚雷针		陷阱触发后会释出电流脉冲，最多在 3 名敌人间弹跳，造成 275% 武器伤害值的电击伤害。
Scatter	多重陷阱		同时设置全部 3 个尖刺陷阱。
Sentry	卫哨	−30/8秒	在地面设置箭塔射击附近的敌人，造成 175% 武器伤害。箭塔可持续存在 30 秒。
Spitfire Turret	怒炎箭塔		箭塔对附近随机目标发射追踪导弹，造成 30% 武器伤害值的火焰伤害。
Vigilant Watcher	戒备状态		使卫哨的冷却时间缩短至 6 秒。
Chain of Torment	酷刑之炼		在你和卫哨之间牵起一条锁炼，对所有接触锁炼的敌人每秒造成 125% 的武器伤害。
Aid Station	急救站		每秒治疗附近盟友生命值上限 2.0%。
Guardian Turret	守护箭塔		箭塔同时会为盟友加挂护盾，使其所受伤害降低 15%。

箭术技能	译名	憎恨/冷却	说明
Strafe	扫射	−12	朝随机敌人射击，造成 156% 武器伤害，同时以普通移动速度 75% 的速度前进。
Emberstrafe	踏火而行		在你的移动路径留下一道火焰，在 2 秒内造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Drifting Shadow	迅影流转		在扫射过程中，移动速度提高至普通移动速度的 100%。
Stinging Steel	螫刺刀刃		由射出箭矢改为投掷飞刀，在爆击时造成额外的 100% 伤害。
Rocket Storm	导弹风暴		除了普通攻击外，同时还会发射追踪导弹，造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Demolition	榴弹爆破		发射弹力榴弹，爆炸后对 9 码内的目标造成 187% 武器伤害。
Multishot	多重射击	−30	射出大批箭雨，对范围内所有敌人造成 165% 武器伤害。
Fire at Will	自由开火		憎恨消耗降低至 15 点，造成 165% 武器伤害值的电击伤害。
Burst Fire	脉冲射击		每次射击都会产生一股脉冲波，对附近的敌人造成 65% 武器伤害值的秘法伤害。
Suppression Fire	火力压制		每击中一名敌人可获得 1 点戒律。
Full Broadside	全线齐射		多重射击造成的伤害提高至 215% 的武器伤害。
Arsenal	多重火力		每次使用时，会另外对附近敌人射出 3 枚导弹，每枚造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Cluster Arrow	集束箭	−50	发射一枚集束箭，爆炸造成 225% 武器伤害值的火焰伤害，同时分裂成一连串的微型炸弹，每颗炸弹再爆炸并造成额外 100% 武器伤害值的火焰伤害。
Dazzling Arrow	震撼箭		将伤害转为物理伤害，并且使被炸弹击中的敌人有 55% 几率昏迷 2 秒。
Shooting Stars	流星雨		将炸弹改为导弹，对附近的敌人发射最多 3 枚导弹，每枚造成 175% 武器伤害值的物理伤害。
Maelstrom	影能漩涡		从炸弹攻击改为释放暗影能量，对附近敌人造成 165% 武器伤害值的物理伤害。造成伤害的 4% 转为你的生命值。
Cluster Bombs	集束炸弹		向空中发射集束箭并沿着直线路径进行轰炸，每颗炸弹在爆炸时造成 230% 武器伤害值的火焰伤害。
Loaded for Bear	有备而来		使引爆地点的爆炸伤害提高至 304% 武器伤害值的火焰伤害。
Rain of Vengeance	复仇箭雨	30秒	向周围射出大批箭雨。飞箭从天而降，对范围内的所有敌人在 5 秒内造成 715% 武器伤害。
Dark Cloud	黑云蔽日		射出会自动导向的箭雨，在 12 秒内对敌人造成 792% 武器伤害。
Beastly Bombs	影兽轰炸		召唤 20 只影兽对附近敌人投掷炸弹，每发可造成 245% 武器伤害。
Stampede	蜂拥溃敌		召唤 10 只影兽撕裂地面，每只影兽可造成 120% 武器伤害并击退敌人。
Anathema	诅咒之影		召唤一头从天空投掷榴弹的影兽，在 15 秒内造成 3300% 武器伤害。
Flying Strike	影兽空袭		8 只影兽从空中俯冲而下，每只影兽对目标地点造成 100% 武器伤害，同时使敌人昏迷 2 秒。

被动技能	译名	说明
Thrill of the Hunt	战栗狩猎	每隔 7 秒，你的下个憎恨消耗技能会使目标定身，持续 2 秒。
Tactical Advantage	战略优势	当你使用腾跃、烟幕或回避射击的后空翻时，移动速度提高 60%，持续 2 秒。
Vengeance	复仇心切	你的憎恨值上限提高 25 点。此外当生命之球治疗你时，还可获得 20 点憎恨和 2 点戒律。
Steady Aim	沉着狙击	当 10 码范围内没有敌人时，造成的所有伤害提高 20%。
Cull the Weak	穷追猛打	对被缓速的敌人造成的伤害提高 15%。
Night Stalker	暗夜潜伏者	每次爆击有一定几率恢复 1 点戒律。戒律是施展战术和防御技能所需的能量。
Brooding	郁闷沉思	每秒可恢复生命值上限的 2%。
Hot Pursuit	紧追不舍	当你的憎恨达上限时，移动速度提高 15%。
Archery	箭术专精	视主手武器类型提供加成效果：弓：伤害提高 15%；弩：爆击伤害提高 50%；弩枪：爆击几率提高 10%
Numbing Traps	麻醉陷阱	飞舞刀刃、尖刺陷阱、钉爪刺、榴弹，以及卫哨击中敌人后，会使其伤害降低 20%。持续 3 秒。
Perfectionist	完美主义者	所有技能的戒律消耗降低 10%，并且使你的生命值、护甲值，以及所有抗性提高 10%。戒律是施展战术和防御技能所需的能量。
Custom Engineering	器械调校	钉爪刺、死亡标记、尖刺陷阱及卫哨的持续时间延长 100%。使可设置的卫哨数量提高至 3 座，尖刺陷阱提高至 6 个。
Grenadier	掷弹高手	榴弹技能的憎恨产生提高 2 点，集束箭技能的憎恨消耗降低 10 点。在死亡时，你会丢出一颗巨大的榴弹，爆炸造成 450% 武器伤害值的火焰伤害。
Sharpshooter	百步穿杨	爆击几率每秒提高 3%。此加成效果将会在你成功造成爆击 1 秒后重置。
Ballistics	弹道修研	导弹造成的伤害提高 50%。某些技能的符文效果可射出导弹。

巫医以法力为能量源，可以召唤死物作为随从，还能操纵灵魂、运用毒系技能，擅长控制敌人的行动。由于巫医相对脆弱，法力的恢复速度较慢而消耗较大，所以走位和把握技能释放时机的意识非常重要。

主要技能	译名	能量/冷却	说明
Poison Dart	毒液吹箭	-10	射出一只毒箭，造成 100% 武器伤害值的毒素伤害，并在 2 秒内造成额外 40% 武器伤害值的毒素伤害。
Splinters	散射吹箭		射出 3 支毒液吹箭，每支造成 60% 武器伤害值的毒素伤害。
Numbing Dart	麻醉吹箭		吹箭上的毒液可使目标的移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Spined Dart	尖脊吹箭		毒液吹箭每击中一名目标，可使你获得 29 点法力。
Flaming Dart	烈焰吹箭		点燃吹箭，使其直接造成 180% 武器伤害值的火焰伤害。
Snake to the Face	扑面毒蛇		将吹箭变成毒蛇，有 30% 几率击昏目标，持续 1.5 秒。
Corpse Spiders	尸蛛	-5	掷出装有 4 只蜘蛛的坛子攻击附近的敌人，蜘蛛在死去之前会造成总共 120% 武器伤害值的物理伤害。
Leaping Spiders	跳跃蜘蛛		召唤跳跃蜘蛛，最远可跳至 25 码攻击目标，造成总共 144% 武器伤害值的物理伤害。
Spider Queen	育雏蛛后		召唤一只可生出小蜘蛛的育雏蛛后，对其周遭敌人在 15 秒内造成 630% 武器伤害值的毒素伤害。 你一次只能召唤一只育雏蛛后。
Widowmakers	毒寡妇		召唤数只毒寡妇，每次击中敌人时为你恢复 4 点法力。
Medusa Spiders	麻痹蜘蛛		召唤具有麻痹效果的蜘蛛，每次攻击有 25% 几率使敌人移动速度降低 60%。
Blazing Spiders	烈火蜘蛛		召唤烈火蜘蛛，可造成总共 156% 武器伤害值的火焰伤害。
Plague of Toads	疫病蟾蜍	-12	放出一大把蟾蜍，对接触到的敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害。
Explosive Toads	爆炸蟾蜍		突变成火焰牛蛙，爆炸时造成 169% 武器伤害值的火焰伤害。
Toad of Hugeness	庞然大蟾		召唤一只巨大的蟾蜍生吞敌人，最多持续 5 秒，消化时每秒造成 20% 武器伤害值的物理伤害。此符文会使疫病蟾蜍的冷却时间延长 5 秒。
Rain of Toads	天降蟾蜍		降下大批蟾蜍，在 2 秒内对范围内的敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害。
Addling Toads	腐乱黄蟾		突变成黄色蟾蜍，对敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害并且有 15% 几率使其混乱，持续 4 秒。
Toad Affinity	無耗蟾蜍		施展疫病蟾蜍时不消耗法力。
Firebomb	火焰炸弹	-10	抛出一颗会爆炸的骷髅，对 8 码内的所有敌人造成 110% 武器伤害值的火焰伤害。
Flash Fire	闪焰骷骨		火焰炸弹不再产生范围爆炸效果，但可以在最多 6 个目标之间弹跳。每次弹跳后造成的伤害降低 15%。
Roll the Bones	弹跳火骨		可让骷髅弹跳，最多 2 次。
Fire Pit	烈火池		爆炸后会留下一座火池，在 3 秒内造成 36% 武器伤害值的火焰伤害。
Pyrogeist	烈焰火柱		化作一道火柱，并对最近的一个敌人喷出火焰，在 6 秒内造成 640% 武器伤害值的火焰伤害。同时间只能启动一道烈焰火柱。
Ghost Bomb	鬼火爆炎		除了原本的爆炸伤害以外，掷出的骷髅会引发更大的冲击波，对 28 码内的所有敌人造成额外 30% 武器伤害值的火焰伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Grasp of the Dead	亡者之握	-123/8秒	从地面冒出死人的手，使敌人移动的速度降低 60%，并且在 8 秒内造成 320% 武器伤害值的物理伤害。
Unbreakable Grasp	无间之握		使缓速效果提高至 80%。
Groping Eels	尸鳗之袭		造成的伤害提高至 416% 武器伤害值的物理伤害。
Death Is Life	死即是生		在亡者之握范围内死亡的敌人有 10% 几率生成一颗生命之球，或是召唤出一只僵尸犬。
Desperate Grasp	绝望之握		亡者之握的冷却时间缩短至 6 秒。
Rain of Corpses	天降尸雨		尸体从天而降，在 8 秒内对附近的敌人造成 80% 武器伤害值的物理伤害。
Firebats	火蝙蝠	发动-221，额外-66	呼唤一群火蝙蝠燃烧前方的敌人，造成 385% 武器伤害值的火焰伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Dire Bats	凶恶蝙蝠		召唤数量较少但是体型较大的蝙蝠，最远可飞行至 40 码处，造成 220% 武器伤害值的火焰伤害。
Vampire Bats	吸血蝙蝠		蝙蝠造成伤害的 2.5% 会转为你的生命值。
Plague Bats	瘟疫蝙蝠		召唤疫病蝙蝠朝敌人飞去，使敌人染上瘟疫。造成的初始伤害并不高，但是会随着时间增加，最高可造成 578% 武器伤害值的毒素伤害。
Hungry Bats	饥渴蝙蝠		迅速召唤蝙蝠追击附近的敌人，造成 350% 武器伤害值的火焰伤害。
Cloud of Bats	蝙蝠旋风		召唤蝙蝠在身边形成一道旋风，对附近敌人造成 501% 武器伤害值的火焰伤害。蝙蝠造成的伤害每秒提高 20%，最多可提高至 100%。
Haunt	蚀魂	-98	召唤魂灵追噬敌人，在 6 秒内造成 575% 武器伤害值的秘法伤害。若目标死亡，魂灵会追噬附近的另一名敌人。
Consuming Spirit	噬灵之魂		魂灵每秒可为巫医恢复 155 点生命值。
Resentful Spirit	憎恨之灵		召唤一个复仇魂灵，可在 2 秒内造成 383% 武器伤害值的秘法伤害。
Lingering Spirit	不散阴魂		如果没有其他的侵扰目标，魂灵将会继续徘徊寻找新的敌人，最多持续 10 秒。
Grasping Spirit	缠结之魂		被缠扰的目标移动速度降低 30%。
Draining Spirit	取魄之灵		释放的魂灵每秒可为你恢复 20.4 点法力。
Locust Swarm	召唤虫群	-196	放出一群蝗虫涌向一名敌人，在 8 秒内造成 360% 武器伤害值的毒素伤害。蝗虫会侵袭附近的其他目标。
Pestilence	恶性虫群		虫群有 100% 的几率跳至两个而非一个目标身上。
Devouring Swarm	噬魔虫群		虫群每对一名敌人造成影响，可使你恢复 37 点法力。
Cloud of Insects	漫天虫群		虫群的持续时间延长至 10 秒。
Diseased Swarm	疫病虫群		死于召唤虫群的敌人会留下一团蝗虫群，对范围内的敌人在 3 秒内造成 75% 武器伤害值的毒素伤害。
Searing Locusts	灼热蝗灾		灼热的蝗虫席卷目标，在 8 秒内造成 468% 武器伤害值的火焰伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Summon Zombie Dogs	召唤僵尸犬	-49/45秒	从深渊召唤 2 只僵尸犬为你战斗，僵尸犬每次攻击可造成相当于你 13% 武器伤害值的物理伤害。
Rabid Dogs	狂尸犬		你的僵尸犬获得疫病撕咬攻击，在 3 秒内造成 9% 武器伤害值的毒素伤害。
Final Gift	最终献礼		你的僵尸犬死亡时有 15% 几率留下一颗生命之球。
Life Link	生命连结		你的僵尸犬可吸收你所承受的 10% 伤害。
Burning Dogs	火焰犬		你的僵尸犬燃起烈焰灼烧附近的敌人，每秒造成 2% 武器伤害值的火焰伤害。
Leeching Beasts	噬血魔犬		僵尸犬将造成的 50% 伤害转为生命值，平均恢复到它们与你身上。
Horrify	惧灵	-37/16秒	戴上惧灵面具，恐惧 12 码内的所有敌人，使他们因为害怕而逃跑，持续 4 秒。
Phobia	惧灵缠身		使敌人被惧灵恐惧的持续时间延长至 6 秒。
Stalker	恐怖追猎		施放惧灵后移动速度提高 20%，持续 4 秒。
Face of Death	死神面容		使惧灵的半径范围扩大至 24 码。
Frightening Aspect	恐惧化身		施放惧灵可让你额外获得 100% 的护甲值，持续 8 秒。
Ruthless Terror	冷酷惧容		每恐惧一名敌人，可恢复 27 点法力值。
Spirit Walk	灵行术	-49/15秒	灵魂出窍进入魂灵之境，持续 2 秒。 处于魂灵之境时，你可以顺畅无阻地移动。当你身体承受的伤害达到生命值上限的 50% 时，将会打断你与魂灵之境的连结。
Jaunt	魂灵漫步		使灵行术的持续时间延长至 3 秒。
Honored Guest	灵界特使		在灵行术的效果持续期间内，你每秒可获得法力值上限的 15%。
Umbral Shock	暗影震爆		灵行术结束后，你的身躯会爆炸，对 10 码内的所有敌人造成 310% 武器伤害值的火焰伤害。
Severance	灵肉分离		对灵行状态下穿越的敌人造成每秒 225% 武器伤害值的物理伤害，持续 2 秒。
Healing Journey	治愈之旅		在灵行术的效果持续期间内每秒可恢复生命值上限的 7%。
Hex	妖术	-49/15秒	召唤一个鬼娃萨满，持续 12 秒，可用妖术将敌人变成鸡。中了妖术的敌人无法进行攻击性的行动，并会受到额外 10% 伤害。
Hedge Magic	治愈魔法		鬼娃萨满会持续为友方目标恢复 1861 点生命值。
Jinx	厄运缠身		妖术可使目标受到的伤害提高 20%。
Angry Chicken	愤怒鸡		你变成一只会爆炸的愤怒鸡，最多持续 5 秒，可对 12 码范围内的所有敌人造成 215% 武器伤害值的物理伤害。
Painful Transformation	痛苦变形		妖术可造成流血效果，使目标受到 12% 武器伤害值的物理伤害。
Unstable Form	易爆之躯		中妖术的目标在死亡时会爆炸，对 8 码内的所有敌人造成 135% 武器伤害值的毒素伤害。

恐惧技能	译名	能量/冷却	说明
Soul Harvest	魂灵收割	-59/15秒	吸取 16 码范围内最多 5 个敌人的生命能量，可从受影响的每个敌人身上获得 130 点智力。该效果持续 30 秒。
Swallow Your Soul	汲取灵力		每收割一名敌人的魂灵可获得 39 点法力。
Siphon	生命虹吸		每收割一名敌人的魂灵可获得 2171 点生命值。
Languish	魂魄凋零		使受影响之敌人的移动速度降低 80%，持续 3 秒。
Soul to Waste	魂灵飨宴		使魂灵收割效果的持续时间延长至 60 秒。
Vengeful Spirit	复仇怨灵		受影响的敌人也会受到 230% 武器伤害值的物理伤害。
Sacrifice	献祭		使你的僵尸犬全体爆炸，每只可对 12 码内的所有敌人造成 275% 武器伤害值的物理伤害。
Black Blood	剧毒尸血		爆破的僵尸犬喷出脓疮毒液，使敌人的移动速度降低 60%，持续 8 秒。
Next of Kin	源源相生		每只僵尸犬在牺牲后有 35% 几率重生。
Pride	壮烈牺牲		每只牺牲的僵尸犬可使你获得 294 点法力。
For the Master	尸犬护主		每牺牲一只僵尸犬可获得 6202 点生命值。
Provoke the Pack	尸犬之怒		每只牺牲的僵尸犬可使你造成的伤害提高 5%，持续 30 秒。
Mass Confusion	群体混乱	74/60秒	煽动部分敌人陷入妄想，使其倒戈替巫医战斗，持续 12 秒。
Unstable Realm	不定境界		群体混乱的冷却时间缩短至 45 秒。
Devolution	尸骨转生		在混乱状态下死亡的敌人有 50% 几率转化成一只僵尸犬。
Mass Hysteria	震吓群体		最多可使 6 名未受混乱效果影响的敌人陷入昏迷，持续 3 秒。
Paranoia	惜乱妄想		使群体混乱范围内所有敌人受到的伤害提高 20%，持续 12 秒。
Mass Hallucination	幻象巨灵		在混乱之中召唤巨大的魂灵冲向敌人，每秒对路径上的敌人造成 22% 武器伤害值的物理伤害。

腐败技能	译名	能量/冷却	说明
Zombie Charger	突尸冲撞	-140	召唤出一只视死如归的凶暴僵尸，在支离破碎之前对所有挡住它的敌人造成 205% 武器伤害值的毒素伤害。
Leperous Zombie	毒尸冲撞		突尸留下一片毒烟，对接触毒烟的敌人在 3 秒内造成 240% 武器伤害值的毒素伤害。
Undeath	不死突尸		若突尸杀死一个敌人，它会复生并且冲向附近的敌人，造成 205% 武器伤害值的毒素伤害。此效果最多可重复触发 2 次。
Wave of Zombies	僵尸涌现		召唤 3 只僵尸向前猛冲，每只可造成 115% 武器伤害值的毒素伤害。
Explosive Beast	爆裂尸犬		召唤一只僵尸犬奔向敌人并且产生爆炸，对 9 码内所有敌人造成 236% 武器伤害值的火焰伤害。
Zombie Bears	僵尸熊		召唤奔奢的僵尸熊冲向目标，每只熊可对范围内的敌人造成 236% 武器伤害值的毒素伤害。
Spirit Barrage	魂灵弹幕	-108	以灵魂之力轰击一个目标，造成 230% 武器伤害值的物理伤害。
The Spirit Is Willing	魂灵缠扰		魂灵弹幕每击中一名敌人可使你获得 44 点法力。
Well of Souls	魂灵之井		可额外释放 3 名魂灵追击其他目标，造成 65% 武器伤害值的物理伤害。
Phantasm	幽魂魅影		召唤一只幽灵，对 10 码内的所有敌人在 5 秒内造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Phlebotomize	汲血术		转换魂灵弹幕造成的 3% 伤害为生命值。
Manitou	凌空幽魂		召唤一只幽灵在你上方盘旋，对附近敌人射出魂灵箭，在 20 秒内造成 1667% 武器伤害值的物理伤害。
Acid Cloud	强酸毒云	-172	酸雨从天而降，先造成 115% 武器伤害值的毒素伤害，然后在 3 秒内对留在区域内的敌人造成 150% 武器伤害值的毒素伤害。
Acid Rain	强酸毒雨		强酸毒云的初始效果范围扩大至 24 码。
Lob Blob Bomb	酸蚀泥怪		地面上的强酸形成一个散发酸息的软泥怪，对附近敌人在 5 秒内造成 250% 武器伤害值的毒素伤害。
Slow Burn	慢性灼蚀		留在地面上的强酸持续时间延长至 6 秒。
Kiss of Death	死亡之吻		喷出一团毒云，造成 127% 武器伤害值的毒素伤害，然后在 3 秒内对敌人造成额外 165% 武器伤害值的毒素伤害。
Corpse Bomb	尸体爆弹		唤起一具会爆炸的尸体，对范围内的敌人造成 230% 武器伤害值的毒素伤害。
Wall of Zombies	亡者之壁	-103/20秒	从地面唤出一排僵尸攻击附近所有敌人，在 5 秒内造成 800% 武器伤害值的物理伤害。
Barricade	亡壁尸障		增加亡者之壁的范围。
Unrelenting Grip	无情之握		你的亡者之壁可使敌人的移动速度降低 60%，持续 5 秒。
Creepers	匍匐僵尸		最多使 3 只僵尸爬出地面攻击附近的敌人，每次攻击造成 25% 武器伤害值的物理伤害。
Pile On	死尸巨塔		召唤僵尸叠成一座塔，倒塌时对击中的敌人造成 550% 武器伤害值的物理伤害，同时造成击退效果。冷却时间缩短至 10 秒。
Dead Rush	亡者奔窜		僵尸爬出地面朝四面八方狂奔，对附近敌人造成 445% 武器伤害值的物理伤害。

巫毒技能	译名	能量/冷却	说明
Gargantuan	巨尸	-147/60秒	召唤一个巨大的僵尸为你战斗。巨尸每次攻击可造成相当于你 100% 武器伤害值的物理伤害。
Humongoid	巨灵恶尸		巨尸获得顺劈斩的技能，可让它攻击多个目标，造成 130% 武器伤害值的物理伤害。
Restless Giant	恶煞巨尸		当巨尸碰到精英怪或周围有 5 个敌人时，它将会进入狂怒状态，持续 15 秒，并获得： 20% 移动速度加成 35% 攻击速度加成 200% 物理伤害加成 此效果每 120 秒只能发动一次。精英怪包括勇士怪、稀有怪、头目怪和其他玩家。
Wrathful Protector	狂怒巨尸		召唤一具威力更加强大，但只能持续 15 秒的巨尸。巨尸的拳头燃烧着火焰，可造成 110% 武器伤害值的火焰伤害，同时拥有击退敌人的能力。
Big Stinker	毒雾巨尸		巨尸身边环绕一股毒雾，每秒对附近敌人造成 15% 武器伤害值的毒素伤害。
Bruiser	悍猛巨尸		巨尸获得定期猛击敌人的能力，造成 200% 武器伤害值的物理伤害，同时使敌人昏迷 3 秒。
Big Bad Voodoo	大巫毒仪式	120秒	召唤跳祈祷舞的鬼娃，使附近所有盟友的攻击和移动速度提高 20%，持续 20 秒。
Jungle Drums	丛林之鼓		仪式的持续时间延长至 30 秒。
Rain Dance	祈雨舞蹈		在仪式范围内每秒可恢复 123 点法力。
Slam Dance	猛击之舞		鬼娃可使附近所有盟友造成的伤害提高 30%。
Ghost Trance	灵愈之舞		巫毒仪式每秒可治疗范围内盟友生命值上限的 5%。
Boogie Man	恶灵鬼舞		在仪式范围内死去的敌人有 50% 几率转化成一只僵尸犬。
Fetish Army	鬼娃大军	120秒	召唤一批挥舞匕首的鬼娃大军和你并肩作战，持续 20 秒。鬼娃会造成 20% 武器伤害值的物理伤害。
Fetish Ambush	鬼娃伏击		召唤时，每个鬼娃会对召唤地点附近的敌人造成 250% 武器伤害值的物理伤害。
Devoted Following	忠实鬼娃		鬼娃大军的冷却时间缩短至 90 秒。
Legion of Daggers	匕首军团		召唤手持匕首的鬼娃数量增加 3 名。
Tiki Torchers	控火鬼娃		额外召唤 2 名鬼娃施法者。他们能喷吐火焰，对前方锥形范围造成 15% 武器伤害值的火焰伤害。
Head Hunters	猎头鬼娃		额外召唤 2 名鬼娃猎人，他们会用吹箭对敌人造成 20% 武器伤害值的毒素伤害。
Jinx	厄运缠身		妖术可使目标受到的伤害提高 20%。
Angry Chicken	愤怒鸡		你变成一只会爆炸的愤怒鸡，最多持续 5 秒，可对 12 码范围内的所有敌人造成 215% 武器伤害值的物理伤害。
Painful Transformation	痛苦变形		妖术可造成流血效果，使目标受到 12% 武器伤害值的物理伤害。
Unstable Form	易爆之躯		中妖术的目标在死亡时会爆炸，对 8 码内的所有敌人造成 135% 武器伤害值的毒素伤害。

被动技能	译名	说明
Jungle Fortitude	丛林坚韧	你和宠物所受伤害降低 15%。
Circle of Life	生生不息	当 12 码内有敌人死去时，有 30% 几率出现一只僵尸犬。此效果范围会随着身上装备的金币拾取范围效果而增加。
Spiritual Attunement	魂灵调和	法力上限提高 20%。每秒恢复法力上限的 1%。你在施放攻击和防御技能时会消耗法力。
Gruesome Feast	阴森飨宴	当生命之球治疗你时，你将恢复法力值上限的 10%，智力提高 10%，持续 10 秒。智力加成效果最多可堆叠 5 次。
Blood Ritual	血之祭仪	法力消耗的 15% 改由生命值来支付。此外，你每秒可恢复生命值上限的 2%。
Bad Medicine	恶性毒药	当你对敌人造成毒性伤害时，对方造成的伤害将减少 20%，持续 3 秒。
Zombie Handler	御尸者	你一次最多可召唤 3 只僵尸犬。僵尸犬和巨尸的生命值提高 20%。
Pierce the Veil	穿透迷雾	你造成的所有伤害提高 20%，但法力消耗亦提高 30%。
Spirit Vessel	魂灵归体	惧灵、灵行术与魂灵收割的冷却时间缩短 2 秒。而且下次当你受到致命伤害时，将自动进入魂灵之境，持续 2 秒，并使你恢复至生命值上限的 15%。该效果每 90 秒只能触发一次。
Fetish Sycophants	鬼娃巫咒	每当你施放有形之境的法术时，有 5% 的几率召唤出一个挥舞匕首的鬼娃与你并肩作战，持续 60 秒。有形之境的法术：毒液吹箭/瘟疫蟾蜍/突尸冲撞/尸蛛/火蝙蝠/火焰炸弹/召唤虫群/强酸毒云/亡者之壁
Rush of Essence	精魂回涌	魂灵法术会在 10 秒内返还 49 点法力。魂灵法术：蚀魂/惧灵/群体混乱/魂灵收割/魂灵弹幕/灵行术
Vision Quest	预知探求	当你以毒液吹箭、尸蛛、瘟疫蟾蜍，或是火焰炸弹造成伤害时，你的法力恢复率提高 30%，持续 5 秒。
Fierce Loyalty	强烈忠诚	你所有的宠物都获得你身上刺棘和生命值恢复装备效果的 100%。
Grave Injustice	剥削死者	每当 8 码内有敌人死去时，你可恢复法力与生命值上限的 2%，同时使你所有技能的冷却时间缩短 1 秒。此效果的范围会随着身上装备的金币拾取范围效果而增加。
Tribal Rites	部族仪式	鬼娃大军、大巫毒仪式、妖术、召唤僵尸犬，以及群体混乱的技能冷却时间缩短 25%。

秘术师利用元素力量战斗，能量源为秘能，秘能的恢复速度极快，但范围技能的消耗也非常大，能量容易见底。利用范围技能可以迅速扫清战场，在瞬移和能量外套等技能辅助下生存能力较高。

主要技能	译名	能量/冷却	说明
Magic Missile	魔法飞弹	−16	发射以魔法能量构成的飞弹，造成 125% 武器伤害值的秘法伤害。
Charged Blast	充能爆弹		使魔法飞弹的伤害提高至 163% 武器伤害值的秘法伤害。
Split	多重飞弹		发射 3 发飞弹，每发造成 56% 武器伤害值的秘法伤害。
Penetrating Blast	穿透飞弹		飞弹有 100% 的几率可穿透并击中额外的敌人。
Attunement	魔力调和		魔法飞弹每击中一个目标可使你获得 4 点秘能。
Seeker	追踪飞弹		飞弹会追踪最近的目标，且伤害提高至 138% 武器伤害值的秘法伤害。
Shock Pulse	电能脉冲	−35	释放中等射程，动向不定的 3 股电流冲击，对击中的敌人造成 150% 武器伤害值的电击伤害。
Explosive Bolts	爆破电击		被杀死的敌人会产生爆炸，对附近 10 码内的每个敌人造成 105% 武器伤害值的电击伤害。
Fire Bolts	火焰脉冲		施放烈焰脉动波，每道烈焰造成 195% 武器伤害值的火焰伤害。
Piercing Orb	穿透电球		将冲击波合并成一个巨大的能量球体，向前回旋前进，对任何击中的目标造成 105% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Affinity	闪电亲和		每个被冲击波击中的目标可使你恢复 3 点秘能。
Living Lightning	活体闪电		制造一个向前方移动的电能体，电击附近的敌人造成 53% 武器伤害值的电击伤害。
Spectral Blade	幽光刃	−16	召唤一把幽光刃，斩击前方的所有敌人，造成 165% 的武器伤害。
Deep Cuts	深度创伤		被幽光刃击中的敌人将会产生流血效果，在 3 秒内额外造成 45% 武器伤害。
Impactful Blades	冲击之刃		击中可使敌人的移动速度降低 80%，持续 1 秒。
Siphoning Blade	虹吸之刃		每击中一名敌人可获得 3 点秘能。
Healing Blades	疗愈之刃		将幽光刃造成的 5% 伤害转换成你的生命值。
Thrown Blade	凌空之刃		使幽光刃的射程延长至 20 码。
Electrocute	电殛	−18	从指尖射出一道电弧，造成 90% 武器伤害值的电击伤害。电弧会弹跳，最多可击中 2 名额外的敌人。
Chain Lightning	连锁闪电		使电击敌人的数量上限提高至 6 名敌人。
Forked Lightning	叉状闪电		爆击时会朝四面八方发射出 4 道充能波，对任何击中的目标造成 55% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Blast	闪电轰击		制造一道可穿透目标的闪电，对击中的所有敌人造成 86% 武器伤害值的电击伤害。
Surge of Power	能量涌现		每个被电殛击中的目标将会使你获得 1 点秘能。
Arc Lightning	电弧散射		发出锥形闪电，对范围内的所有目标造成 115% 武器伤害值的电击伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Ray of Frost	冰霜射线	−16	射出一道冰冻光束，对直击命中的敌人每秒造成 280% 武器伤害值的冰寒伤害，使目标的移动速度降低 60%，持续 4 秒。
Numb	冻体麻痹		使目标缓速的效果提高至 80%，持续 4 秒。
Snow Blast	凝霜聚雪		持续使用于单一目标可提高伤害，持续 1.5 秒后最多可提高至 364% 武器伤害值的冰寒伤害。
Cold Blood	冰冻之血		秘能消耗减少至 10 点。
Sleet Storm	冰风暴		在周围制造一团冰风暴，对卷入的所有敌人造成 364% 武器伤害值的冰寒伤害。
Black Ice	死亡寒冰		被冰霜射线杀死的敌人会在地上留下一块冰，在 3 秒内对经过的敌人造成 504% 武器伤害值的冰寒伤害。
Arcane Orb	秘法光球	−35	用纯粹能量形成的能量球掷向敌人，命中时引发爆炸，对 10 码内所有敌人造成 200% 武器伤害值的秘法伤害。
Obliteration	灭绝光球		提高爆炸的伤害，造成 260% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Orbit	环体光球		制造 4 颗绕着你运转的秘法光球，当敌人接近时爆炸，造成 80% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Nova	秘法新星		将球体变化产生大爆炸，可对 20 码内的所有敌人造成 200% 武器伤害值的秘法伤害。
Tap the Source	能量节流		秘能消耗降低至 20 点。
Celestial Orb	星体光球		秘法之球会贯穿目标，对路径上的所有敌人造成伤害。
Arcane Torrent	秘法奔流	−16	发射大量的秘法弹，对冲击地点附近的所有敌人造成 285% 武器伤害值的秘法伤害。
Disruption	秘能崩解		秘法奔流对击中的目标造成秘能崩解，持续 6 秒，使任何秘法攻击对其造成的伤害提高 15%。
Death Blossom	死亡洪流		释放出超乎你所能掌握的洪流。你无法控制它的流向，但伤害提高至 670% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Mines	秘法爆弹		不再射出秘法弹，改成设置秘法爆弹。爆弹将会在 2 秒后启动，当敌人接近时产生爆炸，造成 340% 武器伤害值的秘法伤害。位于爆炸范围内的敌人移动和攻击速度降低 30%，持续 3 秒。
Power Stone	能量秘石		每发击中的飞弹有 2% 几率留下一颗能量石，可在拾起时提供秘能。
Cascade	秘流奔腾		被秘法奔流杀死的敌人有 100% 的几率对附近的敌人发射一颗新的秘法弹，造成 285% 武器伤害值的秘法伤害。
Disintegrate	裂光波	−18	发射一道纯粹能量的光束，造成 220% 武器伤害值的秘法伤害，并分解击杀的敌人。
Convergence	聚能		增加光束的宽度使其击中更多敌人。
Chaos Nexus	混沌光核		施放光束时，你身上充盈的能量将会溢射至附近的敌人，造成 44% 武器伤害值的秘法伤害。
Volatility	激爆		被裂光波杀死的敌人有 35% 的几率爆炸，对 8 码范围内的敌人造成 395% 武器伤害值的秘法伤害。
Entropy	光熵		光束以锥形范围短距离析散，造成 253% 武器伤害值的秘法伤害。
Intensify	强化		伤害随着时间缓慢增强，最多可造成 286% 武器伤害值的秘法伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Frost Nova	冰霜新星	12秒	冰霜爆炸冲击附近的敌人并使其冻结，持续 3 秒。
Shatter	碎冰		被冻结的敌人在死亡的时候有 50% 几率爆发另一个冰霜新星。
Cold Snap	急速冰冻		冰霜新星的冷却时间缩短至 9 秒。
Frozen Mist	冰霜迷雾		冰霜新星不再冻结敌人，而是留下一片冰霜迷雾，在 8 秒内对站在雾中的敌人造成 160% 武器伤害值的冰寒伤害。
Deep Freeze	极度冰冻		若冰霜新星击中 5 个以上的目标，你的爆击几率将提高 15%，持续 12 秒。
Bone Chill	刺骨之寒		被冰霜新星冻结或冰冷的敌人会受到 15% 额外的伤害。
Diamond Skin	钻石之肤	15秒	将你的皮肤转化成钻石，持续 6 秒，最多可吸收所受到的 10853 点伤害。
Crystal Shell	水晶之肤		可吸收的最大伤害提高至 21707 点。
Prism	节能棱镜		在钻石之肤的效果持续期间内，所有法术的秘能消耗减少 7 点。
Mirror Skin	镜像之肤		将吸收的 100% 伤害反弹至攻击者本身。
Enduring Skin	坚韧之肤		钻石之肤持续时间延长至 9 秒。
Diamond Shards	爆裂碎钻		钻石之肤效果结束时产生爆炸，钻石碎片朝四面八方射出，对附近的敌人造成 210% 武器伤害值的物理伤害。
Slow Time	时间缓滞	15秒	召唤扭曲时空的护罩，使敌人的攻击速度降低 20%，移动速度降低 60%，持续 8 秒。此外，这个护罩会使敌人远程攻击的飞行速度降低 90%。
Miasma	时间失序		时间缓滞的效果依附在敌人身上，使敌人离开护罩后的 3 秒内依然受其效果的影响。
Time Warp	扭曲时空		被时间扭曲护罩包围的敌人将会受到 20% 额外的伤害。
Time Shell	时间护罩		使减缓移动速度的效果提高至 80%。
Perpetuity	永存不灭		时间缓滞的冷却时间缩短至 12 秒。
Stretch Time	时间快转		护罩范围内的盟友获得时间加速的效果，攻击速度提高 10%。
Teleport	传送术	−15/16秒	穿越乙太之界，传送到 35 码以内的指定位置。
Safe Passage	安全传送		使你在传送之后的 4 秒内所受的伤害降低 30%。
Wormhole	时空虫洞		施展传送术后，会有 1 秒的空档接着才开始冷却，让你能再次施放传送术。
Reversal	逆转传送		在 8 秒内再次施放传送术，可立即将你传送至原始的位置。
Fracture	分身传送		传送之后召唤 2 个虚幻分身，持续 8 秒。
Calamity	浩劫传送		传送后施放一道低能量的能量震波，对附近的所有敌人造成 265% 武器伤害值的物理伤害。

团能技能	译名	能量/冷却	说明
Wave of Force	能量震波	−25/12秒	释放一道纯粹的能源波，震开远程攻击并且击退附近的敌人。同时，使敌人的移动速度降低 60%，并造成 200% 武器伤害值的物理伤害。
Impactful Wave	冲击震波		增加击退敌人的距离，并使所有被击退的敌人昏迷 2 秒。

塑能技能	译名	能量/冷却	说明
Force Affinity	能量亲和		施法消耗减少至 15 点秘能，且冷却时间缩短至 9 秒。
Forceful Wave	强力震波		使伤害提高至 260% 武器伤害值的物理伤害，但降低击退敌人的距离。
Teleporting Wave	传送震波		被能量震波击中的敌人会随机传送到附近的其他地方。
Exploding Wave	爆裂震波		被击中的敌人有 40% 的几率引发另一股规模较小的能量震波，造成 100% 武器伤害值的物理伤害，并击退范围内的敌人。
Energy Twister	能量旋风	–35	放出一道纯粹能量所形成的旋风，在 6 秒内对路径上的所有敌人造成 360% 武器伤害值的秘法伤害。
Mistral Breeze	密斯特拉风		能量旋风秘能消耗减少至 20 点。
Gale Force	烈风之力		使能量旋风造成的伤害提高至 468% 武器伤害值的秘法伤害。
Raging Storm	狂暴旋风		当两个能量旋风交会的时候会合并成一个龙卷风，强化其效果范围，造成 360% 武器伤害值的秘法伤害，持续 6 秒。
Wicked Wind	狂风笼罩		旋风不再四处移动，改在固定地点旋转，每秒对范围内的所有目标造成 252% 武器伤害值的秘法伤害，持续 6 秒。
Storm Chaser	逐风者		施展能量旋风可使你获得一层旋风充能，最多可累积 3 层。施展秘学法术可释放所有的旋风充能，发出一道巨大的能量旋风，每层充能可使此旋风造成 75% 武器伤害值的秘法伤害。秘学法术：魔法飞弹 电能脉冲 幽光刃 电殛
Hydra	多头火蛇	–15	召唤一只多头火蛇以火球攻击敌人，每次攻击造成 28% 武器伤害值的火焰伤害，持续 15 秒。你一次只能召唤一只多头火蛇。
Arcane Hydra	秘法多头蛇		召唤秘法多头蛇，它会吐出秘法光球，击中敌人时爆炸，对附近的敌人造成 60% 武器伤害值的秘法伤害。
Lightning Hydra	闪电多头蛇		召唤闪电多头蛇，它会电击敌人造成 64% 武器伤害值的电击伤害。
Venom Hydra	剧毒多头蛇		召唤喷吐毒液的多头蛇，它会喷出一滩强酸毒液，对范围内的敌人每秒造成 18% 武器伤害值的毒素伤害。
Frost Hydra	冰霜多头蛇		召唤冰霜多头蛇，在短距离的锥形范围内喷射冰霜气息，对范围内的所有敌人造成 36% 武器伤害值的冰寒伤害。
Mammoth Hydra	巨型火蛇		召唤巨型火蛇，对附近的敌人喷出一道火海，每秒对火海中的敌人造成 67% 武器伤害值的火焰伤害。
Meteor	陨石术	–50	召唤巨大的陨石从天而降，对击中的所有敌人造成 260% 武器伤害值的火焰伤害。被陨石击中的区域会陷入火海，在 3 秒内造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Molten Impact	熔火冲击		使陨石冲击的伤害提高至 390% 武器伤害值的火焰伤害，后续的熔火伤害提高至 90% 武器伤害值的火焰伤害，持续 3 秒。
Star Pact	星之协议		陨石术施法消耗减少至 35 点秘能，且伤害类型转为秘法伤害。
Meteor Shower	陨石风暴		召唤一阵陨石风暴，降下 7 颗体型较小的陨石，每颗陨石可造成 104% 武器伤害值的火焰伤害。
Comet	冰冻陨石		将陨石转换成一颗冰石，在冲击时造成 312% 武器伤害值的冰寒伤害。受冲击的地面结出一片薄冰，在 3 秒内对范围内的敌人造成 72% 武器伤害值的冰寒伤害，并使敌人的移动速度降低 60%。
Liquefy	液化熔炎		若陨石术最初的冲击造成爆击，则后续的熔火持续时间延长至 8 秒。
Blizzard	暴风雪	–40	召唤冰雹轰击目标区域，在 6 秒内对范围内的所有敌人造成 510% 武器伤害值的冰寒伤害。对相同区域重复施放时，效果不会叠加。
Grasping Chill	冻地之寒		暴风雪结束后，会在地面上留下一团冰雾，持续 3 秒，使冰雾上的敌人移动速度减缓 60%。
Frozen Solid	寒冰冻体		暴风雪击中的敌人有 20% 的几率被冻结 3 秒。
Snowbound	冰封之雪		暴风雪的秘能消耗降低至 20 点。
Stark Winter	凛冽寒冬		使暴风雪的有效范围扩大至 22 码，在 6 秒内造成 510% 武器伤害值的冰寒伤害。
Unrelenting Storm	无情风雪		延长暴风雪的持续时间，在 8 秒内造成 680% 武器伤害值的冰寒伤害。

咒护技能	译名	能量/冷却	说明
Ice Armor	寒冰护甲	–25	用冰之屏障包覆自己，使受到的近战伤害降低 12%，并且对近战攻击者造成可持续 2 秒的冰冷或冻结效果。寒冰护甲的持续时间为 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Chilling Aura	冻体寒气		降低周围空气的温度，使附近的敌人受冰冷效果影响，移动速度降低 30%。
Crystallize	冰晶强护		每当你受到近战攻击时，护甲值就会提高 20%，持续 30 秒。这个效果最多可堆叠 3 次。
Jagged Ice	锯齿冰刃		近战攻击者会受到 130% 武器伤害值的冰寒伤害。
Ice Reflect	寒冰反射		受到近战攻击时有 25% 的几率对攻击者触发冰霜新星，造成 75% 武器伤害值的冰寒伤害。
Frozen Storm	冰冻风暴		施放寒冰护甲后，在你身边制造一团旋转的冰风暴，在 3 秒内造成 30% 武器伤害值的冰寒伤害。
Storm Armor	暴风护甲	–25	沐浴在电能之中，定期对附近的一名敌人造成 100% 武器伤害值的电击伤害。暴风护甲的持续时间为 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Reactive Armor	反制电甲		对远程与近战攻击者造成 70% 武器伤害值的电击伤害。
Power of the Storm	风暴能量		在暴风护甲的效果持续期间内，所有技能的秘能消耗减少 3 点。
Thunder Storm	雷电风暴		使电击的伤害提高至 130% 武器伤害值的电击伤害。
Scramble	电光疾行		当你被近战或远程攻击击中时，你的移动速度将提高 25%，持续 3 秒。
Shocking Aspect	电光窜流		爆击时有一定几率对附近的一名敌人造成 35% 武器伤害值的电击伤害。
Magic Weapon	魔法武器	–25	为你的武器注入魔法能量，使它的伤害提高 10%。需要武器。
Electrify	强化雷击		你的攻击有一定几率触发电弧，攻击 3 名附近的敌人，造成 10% 武器伤害值的电击伤害。
Force Weapon	强化武器		魔法武器的伤害加成提高至 15%，并有最高 2% 的几率击退命中的敌人。
Conduit	能量引导		你的攻击有一定几率恢复 1 点秘能。
Venom	剧毒蚀击		你的攻击可使敌人中毒，在 3 秒内造成 15% 武器伤害值的毒素伤害。
Blood Magic	回血魔法		你的攻击可将造成的 1.5% 伤害转换成生命值。
Familiar	守御之星	–20	召唤一个魔法守卫攻击你的目标，造成 20% 武器伤害值的秘法伤害。魔法守卫无法成为敌人的目标或受到伤害。魔法守卫的持续时间为 5 分钟。
Sparkflint	电光石火		召唤炽烈的守御之星，在效果持续期间内可使造成的所有攻击伤害提高 12%。
Vigoron	活力之星		在守御之星的效果持续期间内，你每秒可恢复 620 点生命值。
Ancient Guardian	远古守御者		召唤守御之星守护你。当你的生命值低于 50%，守御之星每 6 秒可吸收你下 1 次承受攻击的所有伤害。
Arcanot	秘能回流		在守御之星的效果持续期间内，你每秒可恢复 2 点秘能。
Cannoneer	炮轰之星		守御之星的远程攻击命中敌人时产生爆炸，对 6 码内的所有敌人造成 20% 武器伤害值的秘法伤害。
Energy Armor	能量护甲	–25	集中你的能量，护甲值提高 35%，但是秘能上限降低 20 点，持续 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Absorption	吸收力场		每当你受到远程或近战攻击时，就有一定几率获得 4 点秘能。
Pinpoint Barrier	聚能屏障		在能量护甲的效果持续期间内，爆击几率提高 5%。
Energy Tap	能量补给		在能量护甲的效果持续期间内，原先降低秘能上限的效果改为提高 20 点秘能上限。
Force Armor	坚毅护甲		在能量护甲的效果持续期间内，任何超过你生命值上限 35% 的攻击伤害，将会降低至你生命值上限的 35%。
Prismatic Armor	棱光护甲		在能量护甲的效果持续期间内，你的所有抗性提高 25%。

奥秘技能	译名	能量/冷却	说明
Explosive Blast	聚能轰击	–20/6秒	凝聚周围的能量并于 1.5 秒后引爆，对 12 码范围内的所有敌人造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Unleashed	能量释放		聚能轰击秘能消耗减少至 10 点。
Time Bomb	定时引爆		爆炸改在 2.5 秒后，于原施放地点引爆，造成 315% 武器伤害值的物理伤害。
Short Fuse	迅爆		立即释放聚能轰击的能量，造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Obliterate	轰灭		爆炸半径延长至 18 码，造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Chain Reaction	连锁反应		引发 3 次连环爆炸，每次造成 97% 武器伤害值的物理伤害。
Mirror Image	镜像术	15秒	召唤 2 个分身幻象，持续 7 秒，分身的生命值为你的 25%。镜像可施放你所使用的部份法术，但是并不会造成伤害。
Simulacrum	如幻似真		使镜像分身的生命值提高至你生命值的 100%。
Duplicates	多重影像		召唤 5 个镜像分身，每个分身拥有你 25% 的生命值。
Mocking Demise	残像爆破		镜像分身被消灭时会爆炸，造成 45% 武器伤害值的物理伤害，并且有 50% 几率击昏敌人，持续 2 秒。

奥秘技能	译名	能量/冷却	说明
Extension of Will	意志延伸		镜像分身的持续时间延长至 10 秒，并且使分身的生命值提高至你生命值的 29%。
Mirror Mimics	模仿术		镜像分身所施放的法术可造成相当于由你施放的 10% 法术伤害。
Archon	御法者	-25/120秒	化身为由纯粹秘能所构成的御法者，持续 15 秒。在御法者型态下，你的一般技能将会变成强力的御法者技能，护甲和抗性提高 40%。御法者型态下每杀死一个敌人，都会使持续时间延长 1 秒。
Arcane Destruction	秘法破坏		当你转变型态时发生爆炸，对身边 15 码内的所有敌人造成 1600% 武器伤害值的秘法伤害。
Teleport	传送术		御法者型态下可施放传送术技能，冷却时间为 10 秒。
Pure Power	纯粹能量		御法者的冷却时间缩短至 100 秒。
Slow Time	时间缓滞		御法者型态下可施放时间缓滞，持续 15 秒。
Improved Archon	高能型态		使御法者所有技能造成的伤害提高 25%。

被动技能	译名	说明
Power Hungry	秘能补给	当你获得生命之球的治疗时，可额外获得 30 点秘能。
Blur	残影	受到的近战伤害降低 20%。
Evocation	唤法	所有法术的冷却时间缩短 15%。
Glass Cannon	弃防强攻	所有造成的伤害提高 15%，但护甲和抗性降低 10%。
Prodigy	秘学奇才	每次以秘学法术造成伤害时，你会获得 4 点秘能。秘学法术：魔法飞弹/电能脉冲/幽光刃/电殛
Astral Presence	精神感悟	秘能上限提高 20 点，秘能的恢复率每秒增加 2 点。
Illusionist	幻术精通	无论何时，只要你受到的单次攻击使你损失高于 15% 的生命值，你的镜像术、时间缓滞，以及传送术的冷却时间就会自动重置。
Cold Blooded	冰冷之血	对冰冷与冻结的目标造成的所有伤害提高 20%。
Conflagration	烈火焚身	对敌人造成的火焰伤害会附加燃烧效果，使其受到的所有伤害提高 10%，持续 3 秒。
Paralysis	瘫痪电击	电击伤害最多有 8% 几率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Galvanizing Ward	护甲强化	护甲法术的持续时间延长 120 秒。只要护甲法术正在作用，你每秒可获得 620 点生命值。下列法术可获得强化：能量护甲/寒冰护甲/暴风护甲
Temporal Flux	时间之流	每当敌人受到你的秘法伤害时，速度将会降低 60%，持续 3 秒。
Critical Mass	临界质量	爆击时有一定几率使你的法术冷却时间缩短 1 秒。
Arcane Dynamo	秘法充能	使用秘学法术对敌人造成伤害时，你会获得一道灵光。获得 5 道灵光之后，你的下一个非秘学法术将会造成 75% 的额外伤害。秘学法术：魔法飞弹/电能脉冲/幽光刃/电殛
Unstable Anomaly	异象动荡	当你受到足以致命的伤害时，你将恢复至生命值上限的 45%，并且释放一道冲击波击退敌人，使其缓速 60%，持续 3 秒。该效果每 60 秒只能触发一次。

辅助系统

追随者

追随者的能力比英雄弱得多，只能用作辅助。而且在加入队伍的时候始终会比英雄低 1 级，换下来的装备或者用不着的装备可以留给追随者。追随者还有专属饰物 Templar Relic, Scoundrel Token 和 Enchantress Focus，掉落时显示的图标跟药水、宝石的一样。追随者技能按升级开放顺序排列如下，表中的数字为基础数值。

圣堂骑士

技能	效果
治疗	治疗你和圣堂骑士 4651 点生命值。
干涉	当你被击中时，嘲讽你周围 10 码内的敌人，持续 1 秒。
忠诚	使靠近圣堂骑士的所有盟友每秒恢复 310 点生命值。
胁迫	击中或遭到圣堂骑士击中的敌人，其速度会降低 60%，持续 3 秒。
冲锋	朝一名敌人冲锋，造成 50% 武器伤害，并使 8 码内的所有敌人昏迷，持续 2 秒。
猛袭	对一名敌人发出重击，造成 200% 武器伤害。
鼓舞	提高你的能量产生值。法力：每秒恢复 4 点。秘能：每秒恢复 0.5 点。憎恨：每秒恢复 1 点。怒气：额外产生 8% 怒气。精气：额外产生 12% 精气。
守护者	冲到你的身边，协助击退 15 码范围内的敌人，并且治疗你 4651 点生命值。

盗贼

技能	效果
致残射击	远程攻击使目标速度降低 60%，持续 3 秒。
淬毒箭	远程攻击在 2 秒内造成 100% 武器伤害与额外 40% 武器伤害值的毒素伤害。
下流招数	使盗贼前方的敌人眼盲，持续 3 秒。
消失	盗贼受伤时会消失在一片烟雾之中，并在 5 秒后重新出现。盗贼消失时会恢复 15505 点生命值。
强力射击	强力的远程攻击，击中敌人时爆炸，对 6 码范围内的敌人造成 25% 武器伤害值的秘法伤害，并有 50% 几率可使目标昏迷，持续 2 秒。
多重射击	盗贼的远程攻击一次可发射 3 支箭。
歇斯底里	每当你或盗贼爆击时，你们两个人都会进入歇斯底里的状态，使造成的伤害提高 10%，持续 3 秒。此效果每 5 秒只能触发一次。
解剖	使你和盗贼的爆击几率提高 3%。

巫女

技能	效果
魅惑	魅惑一名敌人为你战斗，持续 4 秒。
强力推击	在一名敌人周围的 8 码范围内召唤秘法爆炸，造成 100% 武器伤害值的秘法伤害，并击退所有范围内的怪物。
镖箭结界	设置防御结界在你和巫女身上，使远程攻击的伤害降低 6%。
强力防御	以咒术强化防御，使你和巫女的护甲值提高 5%，并且使攻击者的速度降低 30%，持续 3 秒。
困惑炫光	施放一道混淆心智的炫光，使指定范围内的敌人在四周盲目游荡，持续 2 秒。
焦土之壤	在地面散布纯粹的能量，在 5 秒内造成 250% 武器伤害值的秘法伤害。受影响的敌人遭到攻击时还会受到 15% 的额外伤害，持续 3 秒。
专注精神	施放一道作用范围为 40 码的灵气，使你和巫女的攻击速度提高 3%。
群体操控	抛出魔法球，将一群敌人变成鸡，持续 5 秒。变成鸡的敌人无法进行攻击行动。

工匠

完成第一章 The Shattered Crown 任务后开放铁匠，第二章 Blood and Sand 任务后期开放珠宝匠，通关后均可以直接使用。工匠制造物品需要 3 个条件：首先是学习配方（升级或掉落），其次是素材（铁匠分解装备、珠宝匠将掉落的低级宝石合成高级宝石、噩梦难度之后需要掉落的书页或书册），以及足够的金币。铁匠和珠宝匠分别有 10 个等级，升级（Train）工匠和制造物品均需要大量金币和相应难度下掉落的物品，分别为：金币（普通）、书页 Page of Blacksmith/Jewelcrafting（噩梦）、书册 Tome of Blacksmith/Jewelcrafting（地狱）和共用的 Tome of Secrets（炼狱），升级后就会增加新的制造配方（Recipe），拾取的配方也能在工匠处使用。

铁匠可以分解（Salvage）魔法以上的装备，分解时镶嵌在装备中的宝石会自动卸下回收。根据分解的装备等级，会产生相应的锻造素材，换言之，高等级的锻造需要分解高等级的装备。铁匠锻造（Craft）的初级物品，词缀会比掉落的同等级的词缀要少，可作为补充使用。锻造还能将书页合成书册，也能合成素材。另外，掉落的配方还包含传奇和套装装备，只是掉率非常低。

珠宝匠可以合成（Combine）、移除（Remove）和镶嵌（Socket）宝石。镶嵌操作也可以直接在角色物品栏里使用宝石。合成的宝石共 14 种，前 6 种由 2 颗低级宝石合成，而后由 3 颗合成。在 Flawless Star 级之前的 10 种配方均直接通过升级获得，之后的配方在炼狱难度下掉落。最高级的 Marquise 级宝石配方从炼狱 63 级的怪物身上随机掉落，除了 3 颗 Radiant Star 级宝石外，还需要 25 本 Tome of Secrets，以及 10 个 Demonic Essence 和 2000 万金币，才能合成一颗。

带孔的装备可以镶嵌宝石，作为自定义性质的词缀，根据镶嵌的位置，宝石的加成效果也会不一样。

类别	头盔	武器	其他
红宝石	击杀经验加成X%	最小/最大伤害	力量
绿宝石	+X%怪物金币掉落量	暴击伤害提高X%	敏捷
紫宝石	+X%生命值	击中生命恢复	体能
黄宝石	+X%魔法物品掉率	受近战伤害时反击	智力

地图设施

每章开始的地方皆为据点，回城术开放后可以按十字键→直接返回据点。据点内主要设施有储物箱、传送点、角色旗帜、商人（可修理装备）、回血的僧侣、铁匠和珠宝匠（需通过主线开启）、追随者、竞技场NPC和特殊NPC。在线多人游戏时，可以使用角色旗帜直接传送到队友的身边。追随者、铁匠和珠宝匠要到第二章才会全部开放。在竞技场可以PVP，仅供娱乐。

野外地图有迷雾覆盖，探索要素虽然以区块的形式随机生成，但并不是真正意义上的完全随机。多数野外地图都会有固定的形状和地形，在固定的位置会有地图的传送门以及随机开启的副本入口。副本随机程度更高，岔路和死路很多，但过图位置也有相对可预见的方向性，实际上有一定规律可循。

另外地图上还有一些辅助设施，比如圣坛和血池。战斗前激活圣坛，战斗中利用血池回满血，都能为战斗提供加成和帮助。

圣坛（Shrine）增益持续120秒，共有六种效果：

Protection	受伤害减少25%
Fortune	MF及GF增加25%
Frenzied	攻速提高25%
Enlightenment	击杀获得经验增加25%
Empowerment	获得能量翻倍，技能冷却减半
Fleeting	移动速度增加25%，拾取范围增加25码

流程攻略

ACT 1

The Fallen Star

天降陨星，末日来临。主角述说着各自来到新崔斯特姆（New Tristram）的目的——为了探究陨星的真面目。两段动画后，就直接进入了游戏画面。消灭一路上冒出来的死尸，来到城镇大门口，遇到民兵并与他们一同收拾门口的敌人。然后跟民兵队长对话，得知周围的怪物都是陨星带来的，情况不妙，他让我们到旅馆找陨星的目击者莉亚（Leah）谈谈。

城镇便是英雄的据点，这里有回满血的NPC、储存箱、商人、竞技场NPC等，随进程还会开放铁匠、追随者、珠宝工匠等，在小地图均有标志显示。

进入旅馆，右手边的桌上有书本可以翻看（有经验值和背景故事，也是一个收集要素），在角色选单的Lore页面里可以回放。找到莉亚，知道她的养父凯恩（Cain）叔叔也在陨星事故现场，如今生死未卜。收拾完突然冒出的死尸，再回到大门口找民兵队长，接下铲除旧崔斯特姆废墟（Old Ruins）的Wretched Queen的任务，另外把路上的Wretched Mothers（小地图红点）干掉3只，就会有额外奖励。任务完成后走到底，激活地上的传送点，直接回城与兰佛德队长对话。

The Legacy of Cain

为了帮助莉亚找到凯恩的下落，要进入陨星坠落的大教堂。首先用传送点来到莉亚的母亲爱德莉雅的小屋拿大教堂的钥匙。进入地窖，这里的小BOSS便是死掉的原卫兵队长。

一路进入大教堂第1层，可以利用Grotesque的自爆来消灭其周围的怪物，走到下一场景便发现凯恩正在被骷髅王李奥瑞克的灵魂追杀，营救凯恩，从后门传送点回城。

A Shattered Crown

为了打败陨星唤醒的骷髅王，我们要找到李奥瑞克的皇冠，这需要铁匠海德格艾蒙（Haedrig）的帮忙，他就在镇里。得知他正为无法下手杀死困在地窖的妻子而烦恼，英雄答应了当一回黑脸。

海德格说皇冠被埋在了自己的祖父，即李奥瑞克的丞相的墓穴里。从西北门出城，沿路往右上方走，就来到墓园。这里一共有三个随机墓室，其中只有一个有两层，而皇冠就在该墓室里面，找到并激活后出现了丞相的灵魂。他会减速、击飞和在灵位附近瞬移，还会召唤墓穴守护者（Tomb Guardian）。战斗后回收皇冠，自此回城术开启，按十字键→即可回城（回城后通过传送门可以返回原地）。把皇冠交给海德格修理，然后就可以使用铁匠，把魔法装备（Magic Item）分解得到的材料打造成新的魔法装备了。

Reign of the Black King

用铁匠补充好装备后，便可以用传送阵再次来到大教堂，这次从大教堂第2层开始，通过3层副本，直达骷髅王的王座。在第3层救出一个男人，必须为他找回装备，继续往地图上方走才会触发剧情，然后我们就得到了第一名追随者，圣骑士寇马可。追随者可以在角色选单Party（Follower）中进行装备和学习技能。杀到王室墓穴后，拔出途中的剑，可以看到李奥瑞克被手下刺杀的场景。然后在前方再次出现骷髅王，四个大柱子会不断召唤骷髅，直接往前走，或者清除后便可以进入骷髅王的王座。

作为第一个BOSS，骷髅王的招式有召唤骷髅、旋风、瞬移和连扫大锤。召唤出来的骷髅会包围玩家，用范围技能清掉或者防御技能脱离。骷髅王会中眩晕技能，可以

趁机集中输出，而他的大招预备动作都较长，注意观察。放倒骷髅王，通常就能获得第一件黄装，继续前进找到陨星的源头——神秘人。

Sword of the Stranger

从传送点返回新崔斯特姆，凯恩质问神秘人的来历，神秘人却只有零碎的记忆，正如他的破碎的佩剑，凯恩认为这是探究灾难源头的关键，莉亚指出附近的羊头人近日发狂，这跟外面的死尸肆虐非常相似。于是英雄决定闯入羊头人的领地，寻找破碎之剑，一探究竟。

从传送阵来到墓园，然后穿过左边铁门便来到悲痛之原。这里的怪物主要是月族羊头人、野蛮巨兽和树妖。羊头人又分为飞矛、魔法和斧头，群体出现的话及时使用范围技能。巨兽的冲撞威力巨大，注意控制和回避。树妖的毒芽范围伤害也非常可观。

在西北一处散发蓝光的地洞（Khazra Den）里，我们发现一群邪教徒围着破剑碎片进行某种仪式。消灭他们，然后出现了名为玛格达的妖女，从她口中得知下一块破剑碎片就在古代遗迹中，非凡人可以进入。

捡起碎片回城，把碎片交给凯恩。关于遗迹，莉亚记起了凯恩经常给她唠叨的故事，认为玛格达所指之处便是涅法雷姆人的沉没神殿。我们需要莉亚的知识，于是与她一同前往神殿遗迹。

■从天而降的陨石竟然是个人

THE BROKEN BLADE

回到悲痛之原，在东北方遇见盗贼林登，帮他干掉打着“未婚妻”的古董主意的一帮强盗，在传送阵跟他对话，然后他就成为了我们的第二个追随者。林登的初始等级为8级，是个弓箭手。

继续前进，在台阶下遇见神殿前的守卫，涅法雷姆勇士指引我们寻找进入遗迹所需的钥匙。来到森林，在大坑两侧找到两处洞穴，在深处得到圣火（Beacon）后，利用两处洞穴之间的传送点返回遗迹的入口附近。安放好圣火，即可进入遗迹。进入后与涅法雷姆勇士战斗，濒死时会召唤三个分身，注意躲避其死后的自爆。最后在深处再次遇见玛格达，她暗示莉亚的母亲依然在世，不管如何，先搞定一波杂鱼并回收破碎之剑的碎片，回城交给神秘人。

■追随者盗贼使用双手弓

莉亚从神秘人的线索得知，最后一块碎片落在渔村 Wortham，然后就可以到 New Tristram 西边的码头与船夫对话。

THE DOOM IN WORTHAM

来到 Wortham，会遇到玛格达和她的真神教，第二波敌人是攻击力颇高的 Dark Berserker，要注意躲避其死后的自爆。清理完毕后与牧师对话，进入地下室，发现看守碎片的人已死，而碎片也消失无踪。这一切果然都是玛格达的计划，只好返回新崔斯特姆，可惜此时她的阴谋已经得逞。在凯恩的房间，惨剧正在上演……

从玛格达口中透露出幕后黑手竟是 Diablo 的兄弟，谎言之王彼列（Belial），而神秘人也被她掳走了。

TRAILING THE COVEN

为了寻找神秘人和玛格达，我们需要穿过蜘蛛洞穴。用传送回到 Wortham，向北走进入蜘蛛洞穴，虽然岔路众多，但目的地都会在右上方生成，往该方向探索即可快速通过。洞穴的深处会遇到 Karyna，为了解救她，需要解决这里的蜘蛛女王，它会喷减速蛛网、释放毒液池，每减少 33% 血量时会躲起来召唤小蜘蛛，注意及时清理以补充血球。结束战斗后调查绿色的池子，救下 Karyna，她说见到神秘人被带到了李奥瑞克的宅邸。而这一带已被羊头人占据，我们答应为她归还偷来的羊头人木杖。她的手推车和木杖就在地图的北面，拿到之后再往北走，穿过羊头人部落，抵达李奥瑞克的宅邸。

玛格达再次出现，清掉真神教众，从门口受伤的人口中得知，神秘人被带到了地下的苦痛刑牢。

THE IMPRISONED ANGEL

进入苦痛刑牢，依次通过两层监狱。走过高地通道后再次进入地下监狱，女王的灵魂请求英雄为她解放亡魂，搜索牢房找到其中的6个即可。然后来到中央，消灭典狱长，大号的铁锤攻击力颇高，地形狭窄，注意限制其行动力。继续向底层前进，在楼梯拐角可以看到幽魂演绎的李奥瑞克王将女王斩首的一幕。接着再向下走一层，在地图北面进入第一幕最终 BOSS 屠夫场景，不出所料，玛格达又一次逃之夭夭。此战需注意躲避地下的火焰，将视野保持在可见屠夫的范围内，以便预判其出招。屠夫主要有扇形锁链、铁钩牵引、冲撞、砸地和喷火的招式，被钩牵到会很伤，利用控制技能可以延缓其行动，而且只要合理使用角落循环恢复的血池，就能顺利过关。

RETURN TO NEW TRISTRAM

放倒屠夫后，继续前进，解救神秘人并把发光的剑归还给他，才知道神秘人原来就是安格里斯议会成员之一，正义天使泰瑞尔。尽管正义之剑失而复得，如今的他亦不过一介凡人。幸好他的记忆也恢复了，原来玛格达口中的彼列就在卡尔蒂姆（Caldeum），为了制止谎言之王祸害人间，我们决定在送别莉亚的叔叔，传奇人物凯恩之后，动身追踪玛格达。

ACT 2

SHADOWS IN THE DESERT

跟镇里的马车队长对话，一段感人的过场动画播放完毕，画面便切换到了第二幕。这是阳光异常刺眼的沙漠地带，卡尔蒂姆被称为东方明珠，却被谎言之王摧残着。跟莉亚对话，为了追踪玛格达，需要借助当地的铁狼卫队的力量。出城看见一位巫女，她会协助英雄解除路上的真神教幻术屏障，并找到隐藏的足迹，其尽头便是邪教组织之地窖。

第二章的怪物明显凶猛了许多，尤其是会喷小飞虫的 Sand Wasp 和投掷炸弹的 Lacuni。捣毁两个地窖的邪教仪式后，在地图北面黑谷桥头听巫女表明身分和阻止谎言之王的意图，然后就可以让她加入队伍。

■第三名追随者

THE ROAD TO ALCARNUS

过了桥进入 Black Canyon Mines，地图边缘有升降机开关，可以把宝箱升起。这里的路被截断了，往西通过一处缺口，走到尽头的哨站与帝国卫兵对话后进入地窖，救出被玛格达和帝国卫兵囚禁着的铁狼卫队队长，得知玛格达在奥卡纳斯（Alcarnus）屠杀平民。他会帮忙开门，进入 Stinging Winds 的东区。

CITY OF BLOOD

出门后往东南来到奥卡纳斯，这里需要救出8个囚笼中的难民，把全部难民都救出来，可以完成一个挑战。继续向北前进便进入玛格达的 BOSS 战，她的招式有召唤 Berserker、虫群、护盾和瞬移。虫群造成持续伤害，遭受高伤害后她会瞬移消失数秒。她在护盾状态时所有攻击无效，应尽快击杀其召唤出来的 Berserker 补充血球。

A ROYAL AUDIENCE

正如玛格达临死前所说，莉亚已经被彼列掳走。我们需要再次借助铁狼卫队的力量，进入卡尔蒂姆城，觐见哈坎大帝二世。剧情后进入战斗，干掉路上的蛇人，来到尽头的下水道入口。

UNEXPECTED ALLIES

进入卡尔蒂姆的下水道，莉亚说玛格达的话是真的，她的母亲爱德莉雅仍然在世，并且就被囚禁在下水道这里。这里的腐尸爆开后会造成较高的毒伤害，要注意脚下。走到尽头爬上梯子便可以触发剧情，蛇人正在拷问爱德莉雅。完成任务后通过她的传送门回城。

BETRAYER OF THE HORADRIM

从爱德莉雅口中得知，封印彼列这样的恶魔，必须使用黑灵魂石。那是赫拉迪姆（Horadrim）的背叛者，佐顿库勒（Zoltun Kulle）所造的强力容器。启动黑灵魂石需要借助其主人的力量，然而佐顿库勒早已被处死，并且身首异处。于是英雄和莉亚来到绿洲寻找尸首的所在，以召唤其灵魂。从卡尔蒂姆城内的入口进入下水道，在栅门前再次遇见哈坎大帝二世。他说自己被监视，身不由己，但这次他愿意帮助英雄清除障碍。

通过下水道来到绿洲。绿洲地图非常大，整个区域分南北两大块，出了下水道为南区，北区有第二个传送点 Dahlgur Oasis。首先要找到遗忘废墟的入口，一般会在南区西边或者北区北端随机生成，进去找到佐顿库勒的头颅，用传送术回城与爱德莉雅交谈。佐顿库勒以复活作为交出黑灵魂石的条件，众人无可奈何地答应了。

BLOOD AND SAND

回到绿洲再向北走，在地图边缘过桥，找到远古水道的入口大门，佐顿库勒会把门打开。进入水道见到哈坎大帝二世，他扬言已经找到彼列的踪迹，让英雄专心协助佐顿库勒复活。穿过西、东侧水道，启动两支控制杆，进入瀑布后的水道，来到会说话的木桶旁（在放他出来之前听完其对白会完成一个挑战），桶里的人就是珠宝匠沈老贪。在水道尽头帮他夺回宝物后走出水道，进入凄凉沙地收集佐顿库勒的血液。血液在两处洞穴，Cave of the Betrayer 和 Vault of the Assassin 的第 2 层。

佐顿库勒开启远古水道大门

THE BLACK SOULSTONE

进入西北角的佐顿库勒密库便遇到了莉亚和哈坎大帝二世，哈坎大帝似乎有事相瞒，不管怎样，灵魂石才是当前要务。走到尽头有三个传送阵，从左右两个里面找到封印并解除，再从剩下的一个里面找到佐顿库勒的身体，然后回到莉亚身边，触发剧情。果不其然，佐顿库勒打着自己的如意算盘，却躲不过被英雄除掉的命运。

佐顿库勒有五种攻击方式：能量旋风、时间停滞、坠落天花板、隐身和陨石。

战斗结束后，到地图中间触发剧情。原来二十年前，爱德莉雅从凯恩那里得知佐顿库勒的灵魂石，而为了将恶魔封印到黑灵魂石，她抛弃了一切，包括莉亚。

THE SCOURING OF CALDEUM

用回城术返回秘密营地，爱德莉雅承诺将彼列和阿兹莫丹（Azmodan）困进灵魂石后，会亲手将其粉碎。而莉亚提议在对付彼列之前，要先把平民疏散。跟着莉亚和爱德莉雅进入卡尔蒂姆城，彼列已经大开杀戒，在限时 3 分钟内解救城内闪光处的平民，同时干掉隐身的蛇人杂鱼，避免平民被陨石砸中或被杀掉。把他们带到下水道入口，会奖励金币。

LORD OF LIES

解决杂鱼后，进入 BOSS 战。该战分为两个阶段，第一阶段彼列的幻象只会近身普攻、丢火球和召唤蛇人，进入第二阶段彼列现出恶魔形态，他会普攻、砸地、喷火和几乎全屏的地面爆炸。地面爆炸会有准备发动的时间，需要看清楚光圈的形态，过早回避的话容易吃亏。

战胜彼列直接回城，跟泰瑞尔对话，胜利的喜悦不值一提，因为阿兹莫丹的恶魔军团仍在肆虐，英雄必须协助铲除罪恶之王。与铁匠旁边的马车夫对话，前往亚瑞特山脉的戍卫要塞。

ACT 3

THE SIEGE OF BASTION'S KEEP

首先泰瑞尔需要英雄把 5 个烽火台点燃，小地图上均有标识，但怪物众多，容易漏掉一两个，留意周围有亮点闪烁的地方。这个场景的怪物主要是绿色的沉沦魔，其中的法术系沉沦魔 Fallen Prophet 会不断召唤小兵，最好尽早干掉。

TURNING THE TIDE

烽火台点燃完毕走到尽头，阿兹莫丹又出来嘲笑一番，跟旁边的军官对话，下一步英雄需要帮忙升起投石器。投石器一共有三处，前两处只要激活了任务即可继续前进，不必等待时间过去，最后一个则需要英雄亲自动手，而且过一段时间会停住。完成任务后直接回城。

运输恶魔兵团攻城的怪物

The Breached Keep

恶魔军团已经从地窖攻进了戍卫要塞，进入The Keep Depths，一共有3层，向西和西北的方向进发。这里的BOSS是暴食之王甘姆（Ghom），攻击方式有呕吐、咀嚼、放臭气、喷射酸性黏液。臭气范围内会持续掉血，喷史莱姆的范围也较远，注意回避即可。

Tremors in the Stone

要塞的军官传话说，军备库传来的响声惊动了泰瑞尔，下去军备库，这时莉亚已经快驾驭不住黑灵魂石的力量。接下来英雄要前往战场前线，直捣黄龙。

Machines of War

从大门离开要塞进入战场，路口的军官要求摧毁3个恶魔攻城器和1个投石器，小地图均有明显标志。战场上尤其要留意Herald of Pestilence的触手和毒池。另外，隐藏关的道具，牧牛杖的材料Gibbering Gemstone在随机副本Caverns of Frost中第2层的稀有怪身上随机掉落。来到北边桥头，泰瑞尔正在等着，他已经忍不住要亲身投入战场了。

Siegebreaker

跟泰瑞尔一同杀入恶魔之门。此场景没有岔路，只有一些小型事件。

来到恶魔之门跟前，泰瑞尔用正义之剑斩开后，攻城兽破门而出。攻城兽有四种攻击方式：三连击、践踏、蓄力冲击和抓人，对击退、减速、眩晕、魅惑和混乱都免疫。而且在炼狱难度带伤害反射属性。除了BOSS本身，还有周围的四个Demonic Hell Bearer运送Demon Crooper援兵。

Heart of Sin

跟爱德莉雅对话后，直接进入亚瑞特巨坑，经过6层旋塔，走到最底层，铲除罪恶之王阿兹莫丹。

刚进入巨坑，色欲女王瑟蒂雅就出来抱怨英雄毁了她的玩物……进入诅咒之塔1层，下楼梯后有一个传送点，记得激活。塔的出口都在地图中央，只要靠近圆心走即可通过。这里的新怪物伤害和血量都非常可观，被围攻的情况也不罕见，尤其是拿大刀的Hulking Phasebeast还会瞬移，一不留神就会贫血。

来到Heart of the Damned，瑟蒂雅再次出现，她无心恋战，只把英雄交给手下解决。干掉罪恶之心周围的Succubi，屏障就会解除，接着破坏掉罪恶之心继续前进。最后来到Heart of the Cursed，迎战色欲女王。她的招式有普攻、痛苦箭矢、召唤蛛群、蜘蛛网。瑟蒂雅本身的攻击不高，但她不断召唤小蜘蛛，围攻起来会造成相当高的伤害，而且会阻碍对其本体的攻击，最好用AOE清掉。另外，喷到地上的蜘蛛网减速效果明显，要注意回避。

消灭色欲女王后，把这里的罪恶之心也破坏掉，准备挑战阿兹莫丹。阿兹莫丹的攻击方式有普攻、坠落尸体、巨型火球、重击、镭射、召唤恶魔，以及毁灭之池。其中火球会跟踪，容易跟镭射同时追着英雄攻击，但速度较慢，可以轻易躲避。坠落尸体会瞄准英雄的位置释放，虽然地面会有光圈提示，但范围非常广，一般要利用技能才可以躲开。阿兹莫丹剩下50%生命值后开始释放的毁灭之池，会在场景左右两端缓慢扩散，踩在上面会逐渐掉血。选择集中伤害的技能，以便在躲避之余持续削减其血量，速战速决。

将阿兹莫丹的灵魂封印后，直接回到戍卫要塞。

ACT 4

Fall of the High Heavens

爱德莉雅欺骗了所有人，迪亚布罗重生为万恶之源，这一幕英雄来到至高天，几场BOSS战将是重点。首先是Iskatu，消灭两拨Shadow Vermin后现身的这只恶魔，带有亵渎属性，利用翻滚可以回避。另外还会有火球从天而降，战斗中Shadow Vermin会一直刷新，消灭他们，可以掉落血球。

The Light of Hope

往前走遇到命运天使，得知希望天使被绝望之王控制住了，所以包括泰瑞尔在内，所有人都毫无士气。进门往左走，来到命运书库。绝望之王拉卡诺斯（Rakanoth）会使用刀割、能量轰炸、召唤、审判之眼和瞬移。它会瞬移到英雄身边接着刀割，这招伤害颇高，最好保持移动。

战胜绝望之王后，救出希望天使，从传送门回到希望庭院（Gardens of Hope）。之前挡路的腐蚀已经可以清除掉了，搜索希望庭院第1层，在其中一处腐蚀中找到通往地狱的传送门。进入后在尽头消灭巨锤怪，破坏地狱裂痕，从中出现返回希望庭院第1层的传送门，往东北走，找到希望庭院第2层的传送门。继续寻找腐蚀中的第2处地狱传送门，同样地破坏掉地狱裂痕，就可以封锁恶魔的继续入侵了。

Beneath the Spire

泰瑞尔重拾希望，决定跟英雄一道前往迪亚布罗的所在——银光尖塔。一路杀到The Great Span，遇到第三个BOSS，堕落的天使衣卒尔（Izual）使用的是冰冻攻击，包括冰霜新星、冰冻炸弹，同时还会召唤恶魔。只要注意躲避地上的冰冻范围，及时消灭召唤的恶魔补充血球即可。另外，这个BOSS会随机掉落开启隐藏关卡Whimsyshire的道具——牧牛杖的制作图纸。

Prime Evil

银光尖塔（The Silver Spire）共两层，路上会有莉亚、凯恩等已经去世的NPC灵魂，对话后会露出恐惧之王爪牙的真身，不对话也可以跳过战斗直接通过。这里到处都是密集的怪堆，注意躲避陨石，也不要贪多或拉怪太远，当两群精英怪混在一起时会相当棘手。

对付其召唤出来的英雄分身，多人模式下还会出现各自的分身，但比英雄要弱得多，且迪亚布罗在召唤之后会消失直到分身被消灭。利用分身掉落的血球补给，迪亚布罗的攻击没有太大变化，不过由于场景黑暗，召唤的牢笼会不太容易分辨。

最终战是身为涅法雷姆的英雄和集合了7大恶魔的罪恶之源的单独对决。剧情之后记得激活右边的传送阵，然后进门挑战迪亚布罗。

此战分为三个阶段，第一阶段迪亚布罗会发射追尾的大火球、地面的火圈、召唤牢笼、瞬移、360度的火焰弹幕。其中牢笼是最致命的，看准举手的动作，然后地面会依次出现黑斑，被牢笼困住的话迪亚布罗会瞬移过来抓人，中招的话容易一命呜呼。火焰弹幕有间隔，从缝隙穿过可以躲避。追尾火球接火圈的AOE范围颇大，要用技能才能闪开。

血量削减到50%左右英雄会眩晕，被迪亚布罗转移到恐惧领域。在这里迪亚布罗每减少三分之一血量时，玩家就要

干掉第二阶段的恐怖之王，回到原场景。这时迪亚布罗剩下一半血了，但攻击频率会变得更高，而且会180度喷射强光气息，如果被传送回来的时候不注意观察和远离，很容易马上中这一招，只得重头再战。

最后命运天使和希望天使、泰瑞尔、追随者都来庆祝胜利，跟希望天使对话，观看结局动画。

随机地图

野外地图会在固定区域随机开启副本，既有小屋也有地穴，通过重复游玩，进入所有副本就可以完成一个挑战。因此可以在通关后直接选择每一章的最后一个任务，通过传送点到达副本所在的地图探索。随机开启的副本罗列如下，以供参考。

第一幕地图	副本	传送点
Old Tristram Road	Dank Cellar Musty Cellar The Cave Under the Well Mass Grave Damp Cellar	The Old Ruins或从东边出城
Weeping Hollow	Den of the Fallen Level 1&2	Cemetery of the Forsaken往南或从西北出城
Fields of Misery	Decaying Crypt Levels 1&2 Lost Mine Levels 1&2 Pillaged Home Tinker's Hovel Sheltered Cottage House of Curios Farmer's Cellar	Fields of Misery
Southern Highlands	Abandoned Servant House Watch Tower Levels 1&2 The Lyceum	Highlands Crossing往北
Leoric's Hunting Grounds	Highlands Cave	Northern Highlands往北

第二幕地图	副本	传送点
Howling Plateau	Abandoned Mineworks Faud's Cellar	Black Canyon Mines往南
Black Canyon Mines	Deserted Cellar Tunnels of the Rockwarm	Black Canyon Mines
Stinging Winds 1	Chamber of the Lost Idol The Crumbling Vault Vault Treasure Room Hadi's Claim Mine	Khasim Outpost往南
Stinging Winds 2	The Ruins Abandoned Cellar	Khasim Outpost往北
Alcamus	Alcamus Cellar Sandy Cellar Town Cellar	Road to Alcamus往东
Dahlgur Oasis	Mysterious Cave Swampy Cellar Old Fisherman's Cave Flooded Cave Ancient Cave Tomb of Khan Darkab Tomb of Sardar Storage Cellar Rotting Cellar Ransacked Cellar	Dahlgur Oasis
Desolate Sands	The Fowl Lair The Veiled Treasure Vile Cavern Cave of the Burrowing Horror	Desolate Sands

第三幕地图	副本	传送点
The Arreat Gate	Fortified Bunker The Barracks	从北门出城
The Battlefields	The Forward Barracks Cryder's Outpost The Foundry Battlefield Stores	从北门出城
Fields of Slaughter	Caverns of Frost Icefall Caverns	The Bridge of Korsikk
Rakkis Crossing	Bridge Stores The Underbridge	Rakkis Crossing

第四幕地图	副本	传送点
Gardens of Hope 2nd Tier	Blessed Chancel Holy Sanctum Sacellum of Virtue Radiant Chapel	Gardens of Hope 2nd Tier

后期要素

隐藏关卡

隐藏关卡Whimsyshire需要收集材料，制造牧牛杖来开启，材料属于传奇物品，掉落时会有橙色光柱提示，它们分别是：

Black Mushroom：选择第一幕的A Shattered Crown任务，从Cathedral Garden传送点进入Leoric's Passage，然后进入Cathedral第一层，在随机生成的房间之中寻找闪光的蘑菇。

Wirt's Bell：只能在第二幕据点的传送阵旁边的小女孩商人处购买，价格为25000金币。

Gibbering Gemstone：在第三幕的战场Fields of Slaughter，其中一处副本Caverns of Frost（注意不是Icefall Caves）的第二层，找到名为Chiltara的特殊怪物，击杀后随机掉落。

Plan:Staff of Herding：这是牧牛杖配方，击杀第四幕Prime Evil任务的第三个场景The Great Span里的Izual，随机掉落。

让铁匠学习配方就可以直接制作牧牛杖了，但最初的牧牛杖只能在普通难度使用，更高难度的配方加上低级牧牛杖可以制作下一级的牧牛杖。进入第四幕的The Prime Evil任务，在据点找到Gorell the Quartermaster购买配方，制作完炼狱牧牛杖共花费25万金币。最后带着牧牛杖，来到第一幕的Old Tristram Road，原来奶牛的尸骨复活了，对话后开启入口。

炼狱装置

炼狱装置是锻造地狱火戒指（Hellfire Ring）的关键道具。戒指提供35%经验加成，4个随机属性，最重要的是可以从四种主属性中选择其一，且无装备等级限制，打造出来可以放储存箱共享给小号使用。以下是任务步骤：

1. 升级铁匠到10级，击杀每一幕的钥匙守护者（Keywarden），获得3种钥匙，每种至少各3把，以及1个配方。

钥匙掉率受MF和怪物强度影响，怪物强度Master V之下100%掉落。可以开新游戏，选择尽量高的怪物强度，然后组队进入每一幕的最后一个任务，利用传送阵到处刷精英怪，迅速叠满3层涅法雷姆之勇。最后到达Keywarden所在场景将其击杀。其位置分别为：第一幕的Odeg the Keywarden位于Fields of Misery，掉落Key of Destruction；第二幕的Sokahr the Keywarden位于Dahlgur Oasis，掉落Key of Hate；第三幕的Xah'rith the Keywarden位于Stonefort，掉落Key of Terror；第四幕的Nekarat the Keywarden位于Silver Spire,Level 1，掉落随机一把钥匙，以及配方Infernal Machine Plan。

2. 让铁匠学习配方，用钥匙制作3个炼狱装置，然后进入第一幕最后的任务Return to New Tristram，叠满3层涅法雷姆之勇。回到城镇内，回血僧侣旁边的房子可以破门而入，在房内使用炼狱装置开启Realm的入口。入口共3种，可以依次进入，最好带着3个炼狱装置以减少BOSS重复率。因为炼狱装置是消耗品，进入Realm后需要重新刷钥匙来制作。

3. 击杀每个Realm里面的两只BOSS。BOSS的组合有骷髅王配玛格达、甘姆配拉卡诺斯、攻城兽配佐顿库勒。建议可以先集中攻击骷髅王、甘姆、佐顿库勒。击杀三组BOSS会分别掉落恶魔器官。

4. 在第二幕据点的Squirt the Peddler处，花10万金币购买戒指配方，然后让铁匠学习配方。制作地狱火戒指需要Writhing Spine，Devil's Fang和Vengeful Eye这三个恶魔器官各一，加上25000金币。

成就挑战

成就列表

成就	条件	点数
Rite of Passage	到达等级10	10
Demon Slayer	到达等级30	10
Hero of Sanctuary	到达等级60	25
Demon Slayer (Hardcore)	专家模式中到达等级30	25
The Mad King's End	普通难度下击杀骷髅王	25
The Mad King's End (Inferno)	炼狱难度下击杀骷髅王	25
Butchered!	普通难度下击杀屠夫	25
Butchered! (Inferno)	炼狱难度下击杀屠夫	25
The Coven Overthrown	普通难度下击杀玛格达	10
The Coven Overthrown (Inferno)	炼狱难度下击杀玛格达	10
The Lord of Lies	普通难度下击杀彼列	25
The Lord of Lies (Inferno)	炼狱难度下击杀彼列	25
The Lord of Sin	普通难度下击杀阿兹莫丹	25
The Lord of Sin (Inferno)	炼狱难度下击杀阿兹莫丹	25
The Prime Evil	普通难度下击杀迪亚布罗	50
The Prime Evil (Nightmare)	噩梦难度下击杀迪亚布罗	50
The Prime Evil (Hell)	地狱难度下击杀迪亚布罗	50
The Prime Evil (Inferno)	炼狱难度下击杀迪亚布罗	50
The Last of the Horadrim	完成第一章节所有主线任务	25
The Black Soulstone	完成第二章节所有主线任务	25
The Wages of Sin	完成第三章节所有主线任务	25
Victory and Sacrifice	完成第四章节所有主线任务	25
Fresh Meat	完成所有和屠夫有关的挑战	25
Out of the Shadows	完成所有和彼列有关的挑战	25
Azmodone	完成所有和阿兹莫丹有关的挑战	25
Diabolical	完成所有和迪亚布罗有关的挑战	25
Rarely There	装备一件稀有（黄色）物品	10
Legends of the Brawl	装备一件传奇（橙色）物品	10
Armed to the Teeth	装备栏里所有物品的等级需求为25或更高	25
Prepared for Battle	装备栏里所有物品的等级需求为60或更高	25
The Comfort of Strangers	招齐圣堂武士、盗贼和巫女	10
Friends with Benefits	给一名追随者换上全副武装	10
The Art of Conversation	完成所有主线角色、追随者和工匠的对话挑战	25
Breaking Not So Bad	在商人处修理一件物品	10
Shut Up and Take My Money!	向商人购买每一种类型的物品	10
Bejeweled	合成宝石	10
Made to Order	锻造5件物品	10
A Life with Meaning	将铁匠升级至等级10	10
Just a Hobby	将珠宝匠升级至等级10	10
Deep Pockets	拾取500000金币	25
All That Glitters	拾取5000000金币	25
Space! I Love Space!	购买所有储存箱升级	25
The Elitist	击杀500个精英（勇士、稀有或独特）敌人	25
Greed over Need	击杀100个盗宝哥布林	25
Never Seen that Before	击杀同名挑战列表中的1个独特敌人	10

挑战提示

游戏中的挑战（Challenges）是普通模式与专家模式所有角色共通的（但储存箱和工匠挑战只需在其中一个模式中升满），其中有一小部分跟奖杯和成就重合，而这部分绝大多数只要花时间积累就能完成。另外，玩家至少需要在普通模式通关炼狱难度，专家模式到达30级。

购买武器

“Shut Up and Take My Money!”要求购买商人的每种物品。可以用低等级角色买便宜的之后再卖掉，包括武器、防具、装饰、专属副手、染料，如下表所示。

Sword	Wizard Source	Crossbow
Mojo	Quiver	Dye
Belt	Shield	Gloves
Bow	Spear	Helm
Ceremonial Knife	Staff	Mighty Weapon
Daibo	Mace	Polearm
Dagger	Amulet	Ring
Fist Weapon	Boots	Shoulder Armor
1-Handed Crossbow	Bracers	Spirit Stone
Leg Armor	Chest Armor	Wand

BOSS 挑战

屠夫

Don't Stand in the Fire：在地狱或炼狱难度击杀屠夫，不踩中地面的火焰或不被链矛击中。地面的火焰随时间增多，远离屠夫时屠夫会使出链矛，因此可以选择地狱难度，接近屠夫，速战速决。

A Brief Butchering：在炼狱难度2分钟内击杀屠夫。建议组队完成，增加输出。

Stunning Reversal：在噩梦或更高难度，当屠夫冲撞后眩晕时将其击杀。建议解散追随者，将屠夫打倒贫血，等待屠夫冲撞前发光，然后他会撞到地图边缘，头顶冒星眩晕一段时间，趁机击杀。

彼列

Good Eye：在不死亡且不被投射攻击和陨石击中的情况下击杀彼列。可用高等级角色到普通难度选简单强度完成。

Fist Missed：在不被拳头击中的情况下击杀彼列。地面绿色圆圈显示拳头攻击的位置，也可在低难度下完成。

Why'd It Have to Be Snakes?：在噩梦或更高难度下，与彼列开战前 30 秒内击杀 10 只 Veiled Sentinel。击杀越快，刷新会越多。

Bad Breath：在炼狱难度下不被吐息击中，击杀彼列。建议选择免伤的防御技能，比如巫医的 Spirit Walk 来躲避。

阿兹莫丹

No Reinforcements：在地狱或炼狱难度下，在 Demon Trooper 出现前摧毁周围的地狱之门。

Hot Foot：在地狱或炼狱难度，不踩中地面的血池击杀阿兹莫丹。速战速决或远离场景左右两端，血池会在一段时间后消失。

Be Cool：在地狱或炼狱难度，不被火球击中，击杀阿兹莫丹。火球会缓慢追踪，选择远程职业更容易完成。

Azmodan Adds：在地狱或炼狱难度，不杀死小兵的情况下击杀阿兹莫丹。摧毁地狱之门可同时完成两个挑战。

迪亚布罗

Uncaged：在地狱或炼狱难度，不死亡且不被牢笼困住，击杀迪亚布罗。在迪亚布罗抬手发招时，保持移动、翻滚或用防御技能躲避。

Self Sufficient：在噩梦或更高难度，不拾取生命之球且不使用治愈之井，击杀迪亚布罗。建议卸下所有增加拾取范围的装备，还要注意组队时队友拾取生命之球也会影响，但药水和回复技能无关。

There Can Be Only One：在地狱或炼狱难度，迪亚布罗第二阶段时，击杀 5 个你自己的分身。需要重复击杀，每次 BOSS 战只会出现 3 至 4 个分身。

对话挑战

对话挑战贯穿整个流程，容易遗漏，工匠部分还需要通关一次才能完成。在任务节点期间，找到头上带蓝色星号(＊)的角色对话，不想听完的话直接按 B 取消亦可。另外，追随者如果在队伍里面，需要解散或者切换才能看到其新对话。任务节点后对话刷新。

主要角色

Deckard Cain（凯恩）	章节	任务节点
Who Are You?	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Prophecy of the End Days	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Your Adopted Niece	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Mad King Leoric	Act Ⅰ	A Shattered Crown – Sword of the Stranger
The Archangel Tyrael	Act Ⅰ	Sword of the Stranger
The Horadrim	Act Ⅰ	The Broken Blade
Origin of the Coven	Act Ⅰ	The Broken Blade
The Worldstone	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Destruction of the Worldstone	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Leah and Cain's Travels	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前

Leah（莉亚）	章节	任务节点
Tristram	Act Ⅰ	The Legacy of Cain，抵达 Adria's hut 后 – A Shattered Crown
Adria's Death	Act Ⅰ	The Legacy of Cain，抵达 Adria's hut 后 – Trailing the Coven
Life with Cain	Act Ⅰ	A Shattered Crown – Trailing the Coven
Adria	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Leah's Childhood	Act Ⅰ	The Broken Blade
About the Temple	Act Ⅰ	The Broken Blade
Leah's Power	Act Ⅰ	Trailing the Coven
About Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
About Adria	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Remember Deckard	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The Archives	Act Ⅱ	The Black Soulstone，Zoltun Kulle密库里，进入左右两个传送阵之前
Concern	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Hopes	Act Ⅲ	Turning the Tide
Dreams	Act Ⅲ	Turning the Tide

Adria（爱德莉雅）	章节	任务节点
Adria and Cain	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Mad Wizard	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Tyrael's Warning	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Price of Victory	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Leah's Birth	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Motives	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Your Daughter	Act Ⅱ	Blood and Sand
Belial and the Soulstone	Act Ⅱ	Blood and Sand
Magic	Act Ⅱ	The Black Soulstone，与 Leah 对话激活 The Scouring of Caldeum 任务之前
Adria's Quest	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Ensnaring Belial	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Adria's Capture	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Azmodan	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Suffering	Act Ⅲ	Turning the Tides
The War's End	Act Ⅲ	Machines of War

Tyrael（泰瑞尔）	章节	任务节点
Vanished Memories	Act Ⅰ	Sword of the Stranger
The Sword	Act Ⅰ	The Broken Blade
The Mysterious Coven	Act Ⅰ	The Doom of Wortham
The Lords of Hell	Act Ⅰ	The Return to New Tristram
About Your Fall	Act Ⅱ	A Royal Audience
About Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Refugees in Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Corruption	Act Ⅱ	A Royal Audience
Destruction of Mount Arreat	Act Ⅱ	Unexpected Allies
The Last Twenty Years	Act Ⅱ	Unexpected Allies
Zoltun Kulle's Death	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Lord of Lies	Act Ⅱ	Blood and Sand
A Lost Opportunity	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Guilt	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Kulle's Black Soulstone	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
The Flawed Stone	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Human Knowledge	Act Ⅲ	The Siege of Bastions' Keep
The Thrill of Battle	Act Ⅲ	Turning the Tide
Tyrael's Command	Act Ⅲ	The Breached Keep,消灭军备库的暗影爪牙后
The Battle of the Diamond Gates	Act Ⅲ	The Breached Keep
The Eternal Conflict	Act Ⅲ	Machines of War
The Creation of the World	Act Ⅳ	Machines of War
Heaven's Fall	Act Ⅳ	第四章开始时
Adria's Treachery	Act Ⅳ	第四章开始时
The Dark Wanderer	Act Ⅳ	第四章开始时
The High Heavens	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Leah's Spirit	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Malthael	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Malthael's Fate	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
The Prime Evil	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前

追随者

Templar（圣堂骑士）	章节	任务节点
Becoming a Templar	Act Ⅰ–Ⅳ	The Fallen Star
Sins	Act Ⅰ–Ⅳ	The Broken Blade
Initiation	Act Ⅰ–Ⅳ	Trailing the Coven
Lessons	Act Ⅰ–Ⅳ	The Imprisoned Angel
Seeking the Truth	Act Ⅱ–Ⅳ	The Road to Alcamus
A Dangerous Journal	Act Ⅱ–Ⅳ	The Road to Alcamus
Confronting Fears	Act Ⅱ–Ⅳ	A Royal Audience
The Past Revealed	Act Ⅱ–Ⅳ	The Black Soulstone
The Torn Page	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Basion's Keep
The Templar's Research	Act Ⅲ–Ⅳ	Turning the Tide
The Truth	Act Ⅲ	Heart of Sin
Secrets of the Tome	Act Ⅲ–Ⅳ	Heart of Sin
The Templar's Lesson	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Adria's Betrayal	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Shadows of the Coven	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens

Scoundrel（盗贼）	章节	任务节点
Lyndon's Origins	Act Ⅰ–Ⅳ	The Fallen Star
The Unrepentant Rogue	Act Ⅰ–Ⅳ	The Doom of Wortham
Kingsport Fighting	Act Ⅰ–Ⅳ	Trailing the Coven

Scoundrel（盗贼）	章节	任务节点
Sticky Fingers	Act Ⅰ–Ⅳ	The Imprisoned Angel
Difficult Decisions	Act Ⅰ–Ⅳ	Return to New Tristram
Blood Ties	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood Ties
Brothers Dividied	Act Ⅱ–Ⅳ	City of Blood
The Guard's Fate	Act Ⅱ–Ⅳ	Unexpected Allies
First Love	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood and Sand
The Thief's Secret	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Bastion Keep
The Scoundrel's Wealth	Act Ⅲ–Ⅳ	Tremors in the Stone
Brotherly Love	Act Ⅲ–Ⅳ	Heart of Sin
A Dark Outlook	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

Enchantress（巫女）	章节	任务节点
A Lost Age	Act Ⅱ–Ⅳ	The Fallen Star
Eirena's Journey	Act Ⅱ–Ⅳ	Shadows of the Desert
The Unanticipated	Act Ⅱ–Ⅳ	City of Blood
Missing Pieces	Act Ⅱ–Ⅳ	Unexpected Allies
The Prophecy Broken	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood and Sand
Ancient Secrets	Act Ⅱ–Ⅳ	The Black Soulstone
The First Memories	Act Ⅱ–Ⅳ	Lord of Lies,击杀彼列后
The Vizjerei Lord	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Bastion's Keep
A Sacred Pact	Act Ⅲ–Ⅳ	Machines of War
Leah's Fate	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Friend	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
The Dying Angel	Act Ⅳ	The Dying Angel
A Hidden Legacy	Act Ⅳ	A Hidden Legacy
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

工匠

Blacksmith（铁匠）	章节	任务节点
The Weary Blacksmith	Act Ⅰ	救出凯恩后，The Shattered Crown前
New Tristram	Act Ⅰ	The Fallen Star
Cain's Disappearance	Act Ⅰ	The Legacy of Cain
Haedrig's Grandfather	Act Ⅰ	The Shattered Crown
Mira Eamon	Act Ⅰ	Reign of the Black King
Haedrig's Father	Act Ⅰ	The Doom in Wortham
Fate of Haedrig's Father	Act Ⅰ	Return to New Tristram
Returning to Caldeum	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Changes in the City	Act Ⅱ	The Road to Alcarnus
Meeting Mira	Act Ⅱ	A Royal Audience
About Mira	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Vecin	Act Ⅱ	Blood and Sand
Going to Tristram	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Caldeum After Belial	Act Ⅱ	Lord of Lies, 击杀彼列后
Bastion's Keep	Act Ⅲ	The Siege of Bastion Keep
The Future	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Raising the Catapults	Act Ⅲ	Turning the Tide
The Final Goal	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
Tide of Battle	Act Ⅲ	Machines of War
Nerves	Act Ⅲ	Siegebreaker
Haedrig's Sorrow	Act Ⅲ–Ⅳ	Haedrig's Sorrow
An Apology	Act Ⅳ	Beneath the Spire

Jeweler（珠宝匠）	章节	任务节点
Tell Me About Yourself	Act Ⅰ	A Shattered Crown
The Restless Dead	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Deckard Cain	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Jewels	Act Ⅰ	A Shattered Crown
King Leoric	Act Ⅰ	Reign of the Black King –Sword of the Stranger
The Fallen Star	Act Ⅰ	Sword of the Stranger – The Broken Blade
The World	Act Ⅰ	The Broken Blade
Dark Visions	Act Ⅰ	The Doom in Wortham
Grieving	Act Ⅰ	Trailing the Coven
The Stranger	Act Ⅰ	The Imprisoned Angel
The Journey Ahead	Act Ⅰ	Return to New Tristram
A Special Jewel	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
The Legend of Zei the Trickster	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
A Mysterious Rumor	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
The Desert Heat	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Legends and Myths	Act Ⅱ	Blood and Sand
The Jewel's Price	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The Black Soulstone	Act Ⅱ	The Scouring of Caldeum
The Frozen North	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
More Memories	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Hard Questions	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
The Battlefields	Act Ⅲ	Machines of War
The Nature of the Jewel	Act Ⅲ	Siegebreaker
The End	Act Ⅲ	Heart of Sin
The Hunt Continues	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Hopes	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Dark Day	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Leah's Soul	Act Ⅳ	The Light of Hope
God or Man	Act Ⅳ	Beneath the Spire
Ruin and Corruption	Act Ⅳ	Beneath the Spire
The Lord of Terror	Act Ⅳ	Prime Evil
Victory	Act Ⅳ	Prime Evil, 击杀迪亚布罗后回城

支线任务

支线任务既有随机出现的事件，也有主线流程中固定出现的事件，完成后会获得对应等级的经验值和金币，同时达成相应挑战。

ACT 1

JAR OF SOULS

A Shattered Crown 任务中，来到 Cemetary of the Forsaken，进入三个 Defiled Crypt 其中之一，激活空旷的方形场景中间的罐子，抵挡周围的骷髅。

THE MATRIARCH'S BONES

A Shattered Crown 任务中，来到 Cemetary of the Forsaken，进入 Defiled Crypt，找到 Lady Dunhyld 的灵魂并对话，激活地图上三处闪光点并击杀其灵魂，在第四处闪光的地方完成任务。

CARRION FARM

Sword of the Stranger 任务中，来到 Field of Misery，进入传送点附近的 Forsaken Grounds，与 Beleaguered Farmer 对话激活任务，消灭三到四波 Cursed Nests，然后和 NPC 对话。

LAST STAND OF THE ANCIENTS

The Broken Blade 任务中，来到 The Festering Woods，进入中部一处小丘，激活发光的石头，击杀几波敌人。

ETERNAL WAR

The Broken Blade 任务中，来到 The Festering Woods，激活传送点附近的一个柱子底座，消灭冒出的敌人。

REVENGE OF GHARBAD

Trailing the Coven 任务中，来到 Southern Highlands，进入东北的 Ancient Pyre 区域，随机出现任务，跟羊头人灵魂对话，破坏两个图腾，再跟羊头人灵魂对话，最后将其击杀。

ACT 2

A MINER'S GOLD

Shadows in the Desert 任务中，在 Howling Plateau 的升降台找到 Crazed Miner，在他升起升降机的时候消灭周围的沉沦魔。

LAIR OF THE LACUNI

Shadows in the Desert 任务中，来到 Howling Plataeu，进入 Abandoned Mine，消灭里面的敌人。

GUARDIAN SPIRITS

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，找到趴在地上的 NPC，对话后激活旁边的两个石头并消灭两波敌人。

THE RYGNAR IDOL

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，进入 Chamber of the Lost Idol 副本（Khasim Outpost 附近），与 NPC 对话找到 Idol 并消灭三个守卫。

THE RESTLESS SANDS

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，在东边找到 Mehtan the Necromancer，激活周围的两处装置并消灭敌人。最后再次对话，击杀召唤出来的信徒。

THE CRUMBLING VAULT

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，找到 Crumbling Vault（Khasim Outpost 附近），进入后在 2 分半的倒计时期间找到传送点，就可以进入有 5 个宝箱的宝库。死亡会回到入口外，在倒计时完毕前可以多次进入。

PRISONERS OF KAMYR

Betrayer of the Horadrim 或 Blood and Sand 任务中，来到 Dahlgur Oasis，找到被绑在树上的人，释放后消灭周围的怪物。

SHRINE OF RAKANISHU

Betrayer of the Horadrim 任务中，来到 Dahlgur Oasis，找到一处高台，破坏上面的五个召唤柱。

LOST TREASURE OF KHAN DAKAB

Betrayer of the Horadrim 任务中，来到 Dalghur Oasis，找到一处低地，启动左右两个机关，开启 Tomb Khan Dakab 的大门。进入副本，找到控制杆，回到入口附近禁闭的大门前就可以启动大门，进去消灭蛇人。

ACT 3

WAITING FOR REINFORCEMENTS

Turning the Tide 任务中，来到 Stonefort，在桥头与 NPC 对话，消灭出现的怪物，直到吊桥升起更多的怪物并击杀之。

FORGED IN BATTLE

The Breached Keep 任务中，来到 The Keep Depths Level 1，找到一个铁匠商人，在他打铁的期间消灭周围的怪物。

BLOOD TIES

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，找到 The Barracks 副本，在第二层门口与 NPC 卫兵对话，在副本内找到他的同伴。

TRIAGE

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，找到一个到处是伤兵的战壕，消灭敌人后与 Nurse Melana 对话。

TIDE OF BATTLE

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，在一处营地找到 Colonel Severyn 军官，击杀两波敌人后与军官对话。

BLAZE OF GLORY

Siegebreaker 任务中，来到 Rakkis Crossing，与路上的 Captain Haile 对话后消灭涌来的敌人。

CRAZY CLIMBER

Siegebreaker 任务中，来到 Rakkis Crossing，在路左边找到一个濒死的卫兵，上楼梯消灭敌人。

见闻位置

游戏中的Lore（见闻）是故事背景的补充说明，它们散落各地，遍布各章，要费一番功夫才能收集完全。以下按照类别，列出每章中直接掉落的Lore之出处，以供参考。

Quest Lore

Act 1	位置
Report from Wortham	Northern Highlands的一具尸体
Command from Cultist Grand Inquisitor	Halls of Agony的讲台
Reply from Cultist Grand Inquisitor	Halls of Agony的讲台
A Page From Lazarus's Grimoire	击杀典狱长后，在通往下一层的阶梯拐角门内看完女王斩首的剧情
Orders from Maghda	进入Leoric's Manor击杀教徒后掉落
Villager's Journal	Old Ruins区域的一只Old Keepsake Box箱子里
A Summoner's Journal	在Southern Highlands的东南遭遇Dark Summoner和其手下，击杀后获得
The Worldstone	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Destruction of the Worldstone	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Leah and Cain's Travels	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前

Act 2	位置
Guard's Orders	Khasim Outpost的一个小宝箱
Proclamation from the Imperial Guard	任务Royal Audience时回到Caldeum Bazaar
Missive to Maghda, Part 1	Hidden Conclave里的一具信徒尸体
Missive to Maghda, Part 2	Alcamus外的一具尸体
Deceiver's Orders, Part 1	Sewers of Caldeum的一具蛇人尸体
Deceiver's Orders, Part 2	Dahlgur Oasis的一具尸体
Deceiver's Orders, Part 3	Desolate Sands的一具尸体
The Feared Hero	Stinging Winds的一处信徒营地旁的书包
Hunter's Journal, Part1–6	Zoltun Kulle系列任务中的Forgotten Ruins，Aqueduct，The Unknown Depths， Storm Halls地图里，以及收集其遗体时

Act 3	位置
Battlefield Reports	与Battlefield区域的一个随机NPC卫兵对话
Orders from Azmodan, Part 1	Skycrown Battlements的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan, Part 2	Stonefort的一个Messenger of Azmodan的尸体
Orders from Azmodan, Part 3	Keep Depths：Level 1的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan, Part 4	Battlefields的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan, Part 5	Fields of Slaughter的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan, Part 6	Arreat Crater的一个Messenger of Azmodan

Act 4	位置
The Destiny of the Nephalem, Part1–3	The Silver Spire和Great Span的Angiris Repository中

People Lore

Act 1	位置
Adria's Journal	击杀Hidden Cellar里的死尸后自动获得
Lachdanan's Scroll, Part 1–5	搜索Cathedral的每一层，在随机的讲台中掉落
Leah Tristram Journal, Part 1	第一次与莉亚对话后，在Slaughtered Calf Inn里面的Leah's room
Leah Tristram Journal, Part 2	完成Old Ruins任务后，返回Old Ruins之前，在Leah's room里
Leah Tristram Journal, Part 3	A Shattered Crown任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal, Part 4	Sword of the Stranger任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal, Part 5	Broken Blade任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal, Part 6	Doom in Wortham任务中，前往Wortham之前，在Leah's room里
Leah Tristram Journal, Part 7	Trailing the Coven任务开始后，在Leah's room里
Leoric's Journal, Part 1–5	分布在The Royal Crypts，Leoric's Manor，Halls of Agony

Act 1	位置
Farmer's Journal	Fields of Misery的Sheltered Cottage附近的一具尸体
Scabbard of Talic the Defender	Southern Highlands的Watch Tower，完成随机事件Scavenged Scabbard
Deckard Cain's Journal, Part 1	第一次与莉亚对话后，在右边的Deckard Cain's House里面的桌上
Deckard Cain's Journal, Part 2	Reign of the Black King任务开始后，在Deckard Cain's House里
Adenah's Jottings	Fields of Misery的House of Curios
Hermit's Ravings	Caverns of Araneae副本里，找到尽头的旧书包
A Prisoner's Journal	击杀A Stranger In Need任务中随机出现于Halls of Agony：Level 2的独特怪物Tormented Behemoth
Queen Asylla's Journal	Cursed Hold的一个宝箱里
Scoundrel's Journal	Fields of Misery，遇见追随者盗贼前的路上的背包里
Kingsport Bill	完成追随者盗贼对话Lyndon's Origins后自动获得
The Skeleton King	击杀骷髅王后自动获得
Wandering Tinker's Diary	Fields of Misery边缘的区域Sheltered Cottage附近的路上
Notes of Urik the Seer, Part 1–3	Southern Highlands的Cave of the Moon Clan副本中的背包里
Priests Contemplations, Part 1&2	Wortham的一个背包里，每次只能获得一本
Mira's Letter to Haedrig	击杀骷髅王后，在铁匠旁边的小盒子里
Cain's Old Journal, Part 1–2	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box盒子里
Gillian's Diary, Part 1–2	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box盒子里
Lost Journal	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box盒子里
Old Diary	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box盒子里
Despina's Journal	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box盒子里

Act 2	位置
Faud's Journal	Howling Plateau的随机副本Faud's cellar，击杀Faud the Cannibal
Zoltun Kulle	Betrayer of the Horadrim任务开始后，在莉亚旁边地面上
The Musings of Caliphate Sardar	Dahlgur Oasis的随机副本Tomb of Sardar
The Promises of Fezuul al-Kazaar	击杀Dahlgur Oasis的随机独特怪物Fezuul掉落
Eirena's Journal	完成追随者巫女的对话Eirena's Journey
Iron Wolf Captain's Journal	Alcamus随机生成的Iron Wolf Captain的尸体
The Legend of Zei the Trickster	完成珠宝匠的对话A Case of Mistaken Identity
Kala's Poem	Blood and Sand任务时，与Hidden Camp据点北边的Kala对话
The Last Will of Khan Dakab	Dahlgur Oasis的Tomb of Khan Dakab副本里
Larra's Diary	Black Canyon Mines的Deserted Cellar里，与随机商人Larra对话
Kulle's Journal, Part 1	Vault of the Assassin
Kulle's Journal, Part 2	Cave of the Betrayer：Level 1
Kulle's Journal, Part 3	Cave of the Betrayer：Level 2
Kulle's Journal, Part 4	击杀Zoltun Kulle后掉落
Leah's Caldeum Journal, Part 1	Hidden Camp据点东边，开始Shadows in the Desert任务后
Leah's Caldeum Journal, Part 2	Hidden Camp据点东边，开始Road to Alcamus任务后
Leah's Caldeum Journal, Part 3	Hidden Camp据点东边，完成Unexpected Allies任务后
Leah's Caldeum Journal, Part 4	Hidden Camp据点东边，开始Blood and Sand任务后
Leah's Caldeum Journal, Part 5	Hidden Camp据点东边，开始Lord of Lies任务后
The Seven Lords of Hell	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Andariel, the Maiden of Anguish	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Azmodan, the Lord of Sin	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Baal, the Lord of Destruction	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包

Act 2	位置
Belial, the Lord of Lies	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Diablo, the Lord of Terror	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Duriel, the Lord of Pain	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
Mephisto, Lord of Hatred	Howling Plateau的Secret Alter固定的背包。Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的背包
A Love Letter	Dahlgur Oasis的一个Keepsake Box盒子
Necromancer's Log	完成Stinging Winds的Restless Sands事件
The Imperial Guard's Orders	Dahlgur Oasis的随机副本Rotting Cellar的一具尸体
Crumbling Journal	Desolate Sands的一具骷髅掉落
Poltahr's Notes	Stinging Winds的随机副本Chamber of the Lost Idol的一个背包
The Ancient Portal Device(Lyndo's Journal)	Desolate Sands的Ancient Device附近随机生成的一具尸体
Blackened Journal	The Scouring of Caldeum任务中的一具Iron Wolf卫兵的尸体
A Servant's Journal	A Royal Audience任务中，Searing Sands Inn城中旅馆的一具尸体里

Act 3	位置
Bloodstained Letter	Keep Depths：Level 1的一具尸体
Ghom's Log	Boss场景Larder中的一具尸体
Journal of Hansan Haile, Captain	据点的NPC，Virdar the Collector旁边的箱子
Leah's Keep Journal, Part 1	Siege of Bastion's Keep任务，莉亚所在地图右下房间
Leah's Keep Journal, Part 2	Turning the Tide任务，莉亚所在地图右下房间
Leah's Keep Journal, Part 3	Breached Keep任务，Boss战前，莉亚所在地图右下房间
Leah's Keep Journal, Part 4	Machines of War任务开始后，莉亚所在地图右下房间
Morgan's Journal, Part 1–3	Skycrown Battlements散落的背包

Act 4	位置
Burial Wishes	Bastion's Keep Stronghold北边的一具尸体
The Angiris Council	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Archangel Auriel, the Aspect of Hope	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Archangel Imperius, the Aspect of Valor	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Archangel Itherael, the Aspect of Fate	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Archangel Malthael, the Aspect of Wisdom	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Archangel Tyrael, the Aspect of Justice	Angiris Archive容器中，分布于Gardens of Hope：1st Tier, Gardens of Hope：2nd Tier，Hell Rift
Izual's Descent	击杀Izual后自动掉落

World Lore

Act 1	位置
The Hanging Tree	Weeping Hollow的一颗树旁的棺材，破坏后击杀死尸
Gravedigger's Log	Cemetery of the Forsaken的Gravedigger's Bones骨头
Tristram Fields	野外一具“Slain Traveler”尸体
Khazra Heads Wanted	Northern或Southern Highlands的一具尸体
Researching the Khazra	Northern或Southern Highlands的一具尸体
The Khazra Massacre	Northern或Southern Highlands的一具尸体
The Highlands	Southern Highlands的一个“Lost Chest”宝箱
Torn Letter	Caverns of Araneae副本，路尽头的背包
Torn Letter's Response	Caverns of Araneae副本，路尽头的背包
New Tristram	据点Slaughtered Calf Inn旅馆进门右边的桌子上
Traveler's Journal	Old Tristram Road的一具尸体
Warriv's Journal	Old Tristram Road的一具尸体
Tomb Robber's Journal	Crypt of the Ancients的一具尸体

Act 1	位置
The Last Stand of the Ancients	完成Festering Woods的Last Stand of the Ancients事件
The Drowned Temple	进入Drowned Temple，左边的一具骷髅尸体
Warrior's Rest	Festering Woods的Warrior's Rest副本中的箱子
Old Tristram Journal	Old Tristram Road的一个小箱子

Act 2	位置
The Desert Aqueducts, Part 1	Dahlgur Oasis和Desolate Sands之间的水道，西侧水道
The Desert Aqueducts, Part 2	Dahlgur Oasis和Desolate Sands之间的水道，东侧水道
An Abridged History of Caldeum, Part 1–6	城里Searing Sands Inn旅馆中的Al-Hazir's Heavy Tomes，翻看六次
The Dahlgur Oasis	Dahlgur Oasis的一个Keepsake Box盒子
On the Desolate Sands, Part 1–3	Desolate Sands的随机包袋
The Chamber of Faces	Dahlgur Oasis的随机副本Tomb of Khan Dakab外面

Act 3	位置
Fall of the Barbarians, Part 1–5	Keep Depths：Level1，2，3的背包
The History of Bastion's Keep	Fortified Bunker

Act 4	位置
The Creation of Sanctuary, Part 1–4	Silver Spire里的Angiris Repository

文 稀饭& 纱迦 美编 NINA

故事模式全要素解析

有人问我，如果我只能带一款游戏去孤岛上，我会带哪款。在2013年，我的答案会是——《万智牌2014 旅法师对决》。对，我知道这作为《横行霸道Ⅴ》的前言开场实在奇怪，但我必须坦白，如果我将要在一个孤独的地方度过余生，我需要的是一个可以给我无穷思考挑战和娱乐的游戏，而《横行霸道Ⅴ》虽然精彩、丰富、庞杂而且充满了大量有趣的秘密和细节，但也终有被穷尽的一天。那我想要的是什么？我想要的是一个互动的世界，我想要的是一群活生生的伙伴和对手，我想要的是即便与世隔绝却仍然能感受买豪车住豪宅甚至是跳伞赛车和探索世界的快感。《横行霸道Ⅴ》给不了我这样的体验，但如果我想要这样的体验，却必须通过这款游戏来达成。没错，我说的就是它的在线模式——或许也将是日后其他《GTA》作品共享的在线模式，《横行霸道 Online》。所以，对于开篇的问题，我个人最标准的答案是，如果这个荒岛还能连上互联网，请给我一张《横行霸道Ⅴ》，我很确定它会满足我的娱乐需求，而且是一辈子的需求。带着这种崇敬之心，我们在此将为各位读者呈现，最为详细的《横行霸道Ⅴ》攻略。

地图说明

商店
- 服装店
- 纹身店
- 理发店
- 武器店
- 改车店

运动
- 跳伞
- 飞镖
- 飞行学校
- 高尔夫
- 打靶
- 竞速
- 网球
- 铁人三项
- 瑜珈
- 打猎

娱乐
- 夜总会
- 电影院

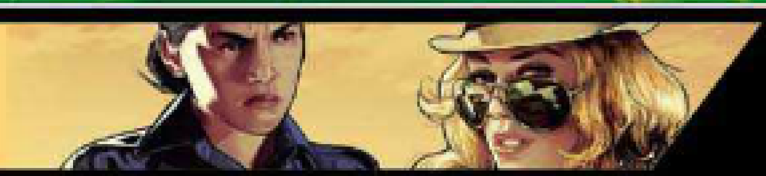
公共服务
- 警察局
- 医院
- 洗车店

兴趣点
- 待售物业
- 观景点
- 山顶

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

PALETO BAY
Great Ocean Highway
Paleto Forest
Mount Chiliad
Mount Gordo
Braddock Pass
BLAINE COUNTY
Chiliad Mountain State Wilderness
GRAPESEED
NORTH CHUMASH
Raton Canyon
San Chianski Mountain Range
ALAMO SEA
Mount Josiah
SANDY SHORES
Grand Senora Desert
Fort Zancudo
HARMONY
Lago Zancudo
GREAT CHAPARRAL
TONGVA HILLS
TONGVA VALLEY
LOS SANTOS COUNTY
VINEWOOD
BANHAM CANYON
CHUMASH
VINEWOOD HILLS
Tataviam Mountains
RICHMAN
VINEWOOD
ROCKFORD HILLS
PACIFIC BLUFFS
MORNINGWOOD
EAST VINEWOOD
Del Perro Fwy
DOWNTOWN
DEL PERRO
LITTLE SEOUL
Olympic Fwy
VESPUCCI
SOUTH LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
Palomino Highlands
LA PUERTA
La Puerta Fwy
PORT OF SOUTH LOS SANTOS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT

洛圣都观光指南



游戏操作

游戏中提供了太多的玩法，以至于想把全部的操作都写下来是不可能的，这里就以最常见的载具和步行状态为例进行说明。在游戏中还可以通过资讯→说明来查看刚刚学会的操作信息。

和《马克斯·佩恩3》一样，本作默认为自动瞄准，当玩家举枪时，准星会自动锁定到敌人的身上，但位置一般是胸部。只要举枪后稍微往上抬一点枪口，即可实现瞄头。活用这个系统可以让游戏战斗的难度大幅下降。

载具控制

X360	功能
LT	刹车/停车时倒车/飞机减速/直升机下降
LB	驾车射击或装载武器开火/左右滑行（飞机和潜水艇）
RT	加速/飞机加速/直升机上升
RB	手刹车/左右滑行（飞机和潜水艇）
左摇杆	操纵方向/俯仰翻转（飞机和潜水艇）
右摇杆	旋转视角/瞄准
LS	喇叭/点按可切换警笛
RS	往后看
LS+RS	发动特殊能力（仅限富兰克林）
Y	进入或离开载具
B	电影特效镜头/挂电话
A	手刹车/接电话/发射空中武器
X	更换武器
↑	使用手机
↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	按住可以叫出电台频道拨盘/点按可快速切换频道
→	按住可升降敞篷车的车篷/点按可以切换大灯
BACK	切换视角
START	暂停

步行控制

X360	功能
LT	举枪/锁定
LB	按住可叫出武器菜单/点按可装备或卸下最近使用的武器
RT	开火/近战
RB	使用或离开掩体
LT+X	战斗翻滚
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视角/瞄准
LS	潜行模式
RS	往后看/缩放瞄准目标
LS+RS	发动特殊能力（仅限麦可和崔佛）
Y	进入或离开载具
A	按住为慢跑/连按为冲刺/近战武器/接电话
B	装填弹药/点按可接电话/踢腿攻击
X	跳跃/攀爬/闪躲
↑	使用手机
↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	引爆粘雷
→	与NPC对话/招计程车/场景互动
BACK	切换视角
START	暂停

存档

《横行霸道V》（以下简称GTA5）采用了自动加手动结合的存档方式，十分体贴。每个任务的过程中都有若干个检查点，一旦失败的话不用重来。任务的开始和完成前后都会自动存档，其特征是屏幕右下方出现顺时针旋转的标志。注意读盘也是这个标志，只不过方向是反的。

手动存档的方式有两种，分别是在家里睡觉，或是直接调出手机选择快速保存，两者没有区别。不过有了可以随时回到存档位置的手机存档之后，睡觉存档的方式已然过时。

手动存档和自动存档的不同之处在于可以选择档位，从而避免了覆盖档的杯具。不过手动存档有其限制条件，那就是必须是在非任务状态。如果你正处于任务中，那么是不能存档的。不过相反的是，读档是没有要求的，你可以随时按START键选择重来。

由于进入游戏时系统会自动读取时间最近的存档，对于不自带时钟功能的X360玩家来说，如果没有在连接Xbox LIVE的状态下进行游戏，则有可能会出现进度不符的情况，解决办法是手动选择读档。

安装

大概是X360真的到了晚期，GTA5竟然出现了安装问题。

X360版GTA5为两张碟，第一张碟为安装盘（INSTALL），第二张碟为游戏盘（PLAY）。玩家首先应该放入安装盘进行安装，不安装的话无法开始游戏。安装盘的安装方法和普通游戏不太一样，只要直接运行这张碟，就会自动开始安装。安装完第一张碟之后，玩家放入第二张碟即可开始游戏。这时玩家就可以按照普通游戏的方法来安装第二张碟，以减少光头的损耗。

能达到最佳显示效果，如果旁边没有一台不安装的机器即时对比的话可能根本看不出来，PS3的数字版也有类似问题。

目前官方还没有推出解决办法，但玩家可以通过分地安装法来避免这一问题。即将INSTALL碟安装到U盘，将PLAY碟安装到硬盘。相信有不少玩家都是将INSTALL碟安装到硬盘，将PLAY碟安装到U盘，这种安装办法也可以，不过会慢一些。据我们测试的结果，在读档时前者视情况不同会比后者快1～5秒。

但游戏发售后不久，Rockstar表示如果X360玩家同时把两张碟安装到硬盘上的话，会因硬盘传输通道不足的问题导致贴图延迟。这并不是什么严重问题，只是在部分场景贴图的精度需要读取一段时间才

特殊能力

本作一共有3名主人公，3名主人公各自拥有一种特殊能力，通过特定行动可以让屏幕左下方的黄色槽增加，而这也是发动特殊能力所必须的条件。特殊能力的发动指令为LS+RS，发动后再次输入指令可以取消发动。经常发动特殊能力，可以增加黄色槽的积蓄速度。

富兰克林

小富的特殊能力只有在驾驶四轮载具时才能发动，效果是发动子弹时间，从而很轻松地实现过弯减速等操作。这种特殊能力需要槽满1/3时才能发动，全满时能持续30秒。以下行动可以回复小富的特殊能力槽。

- 与车辆擦身而过：小幅回复
- 漂移：持续回复
- 在车流中逆行：持续回复
- 以最高时速90%以上的速度行驶：持续回复

麦可

麦可的特殊能力就是老马的招牌能力：子弹时间。利用这一点可以轻松瞄准敌人，在短时间内给予敌人重创。特殊能力槽全满时可以持续30秒，以下行动可以回复麦可的特殊能力槽。

- 爆头：回复7.5%
- 潜行扑杀或击昏：回复10%
- 生命值低于25%：回复20%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

崔佛

老崔的特殊能力是狂暴化，在这个状态中任何攻击都无法令其死亡。甚至连从几万米高空跳下来时只要落地瞬间发动，就可以安然无恙，实在逆天之极！特殊能力槽全满时可以持续30秒，以下行动可以回复老崔的特殊能力槽。

- 任务失败：小幅回复
- 摔伤：小幅回复
- 受伤：小幅回复
- 被载具碾压：小幅回复
- 爆头：回复7.5%
- 炸死敌人：回复15%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

基础能力

除了特殊能力外，3名主人公的基础能力也有区别。基础能力可以通过做特定的事情或是事件的奖励来提升，不过每名角色都是分开计算的，例如锻炼麦可并不能让小富和老崔的基础能力上升。每项基础能力值的上限都是100。

体力

体力增加后可以让角色更长时间地冲刺、游泳，骑自行车时也不容易感到疲劳。以下动作会让体力上升1点：

- 跑动17米。
- 游泳1分钟。
- 骑车1分钟。

射击

射击能力提高之后，用枪枝开火时的后座力会降低，进而提高角色的准确度，并可加快上弹速度，以及携带更多的弹药。战斗中玩家命中目标的次数（特别是爆头）越多，射击能力就会上升得越快。此外还可以通过在靶场的训练来提高，具体如下：

- 获得金牌，射击增加3点。
- 获得银牌，射击增加2点。
- 获得铜牌，射击增加1点。

力量

力量影响以下4个方面：格斗威力，爬梯子的速度，掉落、撞车、爆炸、火烧造成的伤害，以及网球和高尔夫球的技巧。参加网球、高尔夫球、瑜珈等运动，就能提高力量。另外在格斗中每命中对手20拳，就会令力量增加1点。

潜行

此项能力提高之后，角色在潜行和正常状态下的行动就会更加安静，在潜行时的移动速度也会增加。在潜行模式下每移动45米，就会令此项能力提升1点。在潜行状态下每干掉2个敌人，就会令此项能力提升1.5点。

飞行

飞行技能越低，驾驶飞机时气流造成的影响就会越大，同时会提升角色驾驶各种飞行器的能力。每飞行10分钟：飞行能力增加1点。去飞行学校上课，可以令这项数值更快增加，具体上升数值受课程内容以及获得的评价影响。其中提升最多的是直升机快速飞行，金牌可以提升6点，银牌为4点，铜牌也有3点。

驾驶

驾驶技能有助于提升车辆腾空时的操控能力，翘轮的难度也会下降。提升驾驶能力的基本方法就是多驾驶，而多进行特技动作更是会令其大幅提升。具体如下：

- 保持翘轮或漂移动作10秒，驾驶提升1点。
- 每腾空1秒并保持四轮着地，驾驶提升1点。

肺活量

影响角色潜水时间的长短。通过不断的潜水可以使其增加。每潜水1分钟，肺活量就会增加1点。

地图

在游戏中按START键暂停，然后选择地图，即可观看整个洛圣都和布雷恩郡的地图。地图上会将主要场所和任务触发地点标出来。玩家可以用左摇杆移动光标，用十字键选择项目。玩家可以按A键设置导航点，这样在玩家开车时就会在地图上显示GPS坐标。不过需要注意的是GPS导航是严格按照交通规则来设定的，很多情况下如果玩家抄近路或逆行会快得多。另外在进入隧道等特殊环境时GPS会暂时失灵。

地图上的普通场所会以黑白图标注明，3位主人公相关的特殊地点（包括任务地点）会以不同颜色标明，其中麦可为蓝色，富兰克林为绿色，崔佛为橙色。玩家需要按指定的角色来到该地点才能触发事件。主线任务一般以大写英文字母来标识。

虽然本作的地图功能十分强大，但依然有很多隐藏要素不会被标注到地图上，如核废料、飞行特技、飞车特技、潜艇部件等。探索这些东西的过程本身也是乐趣所在，本攻略会重点介绍这些未被标注的要素。

通缉度

通缉度是系列最具标志性的设定之一，它会以星状标志出现于屏幕右上方，平时不会显示，但当玩家干下作奸犯科的勾当之后，它就会出现。通缉度一共分为5个等级，随着等级的提高，警方甚至军方出动的部队会越来越夸张，玩家也越来越难生存。

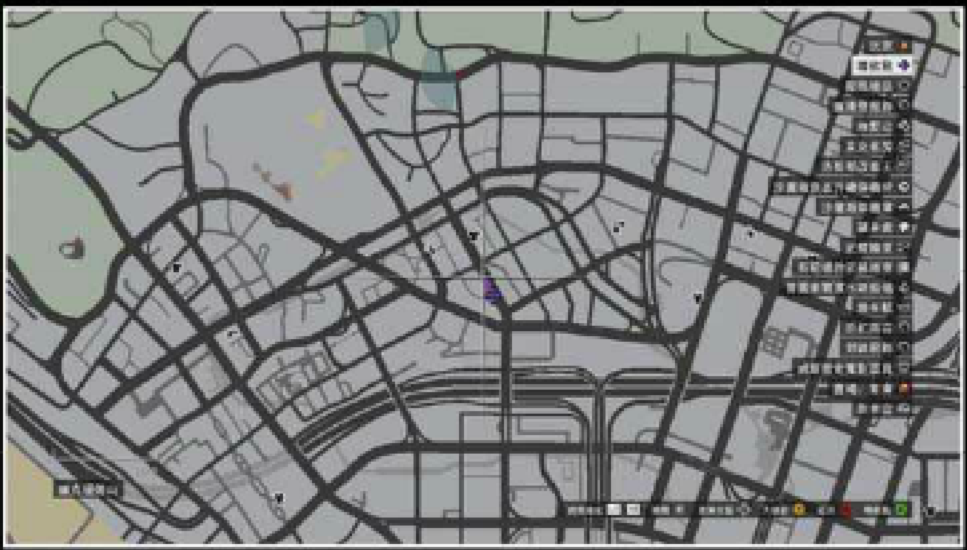
消除通缉度的方法是在一段时间内没有被警察发现。当玩家被警察发现时，屏幕左下方的小地图会呈红蓝交错闪烁，这表明警方已经发现了你的位置，他们会紧追不舍。如果你逃出了警察的视线之外，那么小地图上会显示正常的灰色，在这种情况下再保持一段时间不被警察发现，通缉度就会消失。

要想逃过追捕，你需要在未被警察发现的情况下彻底远离他们，或是躲在一些很难发现的地方（如小巷、胡同、荒山，甚至是浓密的灌木丛）。由于警察不会主动进入这些偏僻位置，因此躲过去的几率很大。特别是上山和下海这两招更是屡试不爽。但注意当通缉度达到三星时，警方会出动直升机，这种情况下要想躲过去就很有难度了。

当玩家被通缉时无法接受新任务，也无法换人。而当玩家在任务中时，也必须在没有被通缉的状态下才能结束任务，因此如何摆脱通缉将是所有梦想在洛圣都大展拳脚的玩家的首要课题。

行在洛圣都

衣食住行这四样东西里，在洛圣都最重要的莫过于行。由于整个洛圣都实在是太大了，因此在来回跑路上会花掉很多时间。出行技巧，首选当然是载具，而载具里的首选就是车。游戏中一共收录了221种载具，其中有198种都是车。车里又分为汽车、摩托车和自行车三大类，自行车可以直接无视，而摩托车的优点在于易驾驶、速度快，但缺点是一旦发生事故有可能直接送命，因此汽车是最常用的出行手段。



说到利用汽车，自然离不开系列招牌的当街抢车，只要靠近任意一辆车按Y键，即可将其抢过来。不过需要注意的是有些车主会立刻还击，比较厉害的人还带着手枪。另外抢车时如果警察在旁边，就会立刻受到通缉。

随着故事的进展，玩家到后期还可以解锁码头和机库，从而获得船只和飞机。其中飞机是飞行最快的载具，但每种飞机的降落都有一定难度。而购买游戏初回限定版的玩家还可以解锁原子飞船，从而在初期即获得飞行载具，只不过注意降落时一不小心就会机毁人亡。

其实还有一种更快捷的出行方式，那就是打的。玩家可以直接打电话给出租汽车公司来打的，上车之后可以任意选择任意地点（包括导航点），之后再按一下A键，即可以直接跳到目的地，十分方便。步行时发现的士，可以按→键来招呼。开车时如果发现的士可以先用车拦在前面，然后再从容上车。注意上出租车的指令为Y键，如果不小心长按Y键就会变为抢出租车。不过使用出租车虽然方便快捷，但有时会出现让任务进行不能的BUG，例如来到目的地没有发现目标人物，遇到这种情况可以自杀重来，即可恢复正常。

爱车人士

玩车无疑是系列的一大乐趣。游戏中收录的汽车足足有175种之多，虽然没有一辆车是真实存在的，但有不少车都参考了现实世界的名车造型。这175种汽车类型各异，手感各有不同。玩家可以根据自己的习惯来选择最适合的车辆，选定之后放入自己的车库，便可将其据为己有。不过一旦你的爱车被遗弃或偷走，就需要去载具扣押处花钱赎回。此外玩家还可以把自己的爱车送去洛圣都改车王进行改装，不过由于改车费用昂贵，而主线中经常有限定车辆的任务，因此只建议在通关后再进行改车。

相信不少玩家都热衷于在游戏中收集好车。车辆的出现规率有点像其他游戏的刷怪，即在特定位置出现的车辆是固定的，而且只要当玩家远离该区域再绕回来就会刷新，利用这一点可以刷出自己心仪的车。游戏中最高档的超级跑车——特卢非 灵蛇和旋风 狂雷，出现在剧情中被抢的珠宝店附近（如左图所示），在一家名为CaCa的店的对面，十分好记。此外玩家还可以多留意一下剧情中出现的车辆，有不少车都是很难甚至不能在游戏中刷出来的，记得在任务完成前把车存进自家车库即可。够胆大的人还可以潜入美军基地偷里面的军用载具。

不过需要注意的是游戏在更新之前有BUG，玩家在街上开回来的车哪怕是完好地停在自家车库里，也有一定几率在做完任务后消失。目前官方已经推出补丁修复了这个问题。

最后要说的是，虽然3名主人公都可以直接打电话叫车，十分方便，不过平时多开开车能提升驾驶能力，还是有用的。另外如果在车辆无法通行的地方叫车，则会显示暂时没有能派的车。

社交俱乐部

如果你以前没怎么玩过Rockstar的游戏，那么强烈建议你在开始游戏之前去社交俱乐部注册一下。社交俱乐部（Rockstar Games Social Club）的网址是http://socialclub.rockstargames.com。这是Rockstar专门为其游戏打造的功能网站，十分强大，而且支持中文。

当你注册成功之后，记得连接你的Xbox LIVE或PSN账户。完成这一步骤后，只要你保持在线游戏，你的游戏记录将会自动上传至这里。当你登录之后，你可以清楚明白地看到你当前在游戏中取得各项成绩，包括每个任务的得分、游戏完成度、迷你游戏成绩等等，其数据之详细远胜于游戏中自带的统计资料。不过注意数据上传有一定延迟，如果发现自己的最新成绩未能及时上传，请不要大惊小怪。

现在加入社交俱乐部，还会附赠3个车库，外加打折商店，并于在线模式时赠送一把霰弹枪（去武装国度领取）、一辆跑车（在网上车店购买，需有车库）。此外玩家加入社交俱乐部之后，还可以在官网或游戏中申请加入帮派，加入帮派之后和帮派成员做任务有经验值加成，并会追加帮派服装、获胜动作等一大堆动作。还等什么，赶紧来吧！

iFruit

使用iOS设备的玩家，可以在App商店（国服没有）下载名为iFruit的应用程序。该应用程序的用途很多，包括自定义在线模式车辆、查看玩家的部分资料，以及训练和打扮富兰克林的爱犬等等。此外还可以通过这个程序进入社交俱乐部的移动版。该程序还提供了有关GTA3、GTA罪恶都市的功能服务。

当然即使不用这个应用程序，玩家也可以正常达成100%完成度和全成就，它的作用只是让游戏的乐趣得到进一步的扩展。

手机

在游戏中4名主人公（包括在线模式的自创角色）都可以通过按↑来使用手机。游戏中的手机功能异常强大，最基本的功能当然是打电话、收邮件和发短信，在故事模式中游戏的剧情和支线主要就是通过手机来推进的。除此之外，手机还提供了以下功能：

浏览网页：Rockstar真的在游戏中设计了一个虚拟网络，玩家可以像生活中那样搜索资讯、查看广告、访问微博。当玩家完成特定任务或剧情后，网络上会实时更新动态报道。而多访问普通市民的微博和个人网页，则可以了解一些隐藏要素的相关知识。此外也有部分任务是需要在网络上进行操作的。

炒股：上网后选择财经部分，就可以进行炒股（需要剧情发展到一定程度）。游戏中有两个股市：LCN和BAWSAQ。前者为离线股市，后者为在线股市。LCN在玩家做出特定举动后会有较大的波动，但除此之外的时刻则是波澜不惊。BAWSAQ的变动比较大，可以真正用来赚钱，但亏的几率也不小。玩家不能用读档的方法来指望LCN出现大的变动，至于BAWSAQ就更不用说了。

购物：上网后选择旅游和交通，你可以花钱购买各种单车、汽车、游艇乃至飞机、坦克。当玩家购买之后，这些商店会在一定时间后送到你的车库、机库和码头。这将是玩家在游戏中的主要追求。

快速存档：如前所述，虽然只能在非任务状态时使用，但凭借能随时随地存档读档这一点，其实用性无疑是相当高的。

拍照：玩家可以把自己的得意时刻拍下来上传到官网，与其他人一起分享，此外也有需要拍照才能完成的任务。注意拍照时还可以按RS进行自拍。

百分百俱乐部

本作单机部分有着游戏完成度的统计，每个GTA真饭的目标都应该是100%，具体情况可以在游戏中查看，具体为：故事任务69个、陌生人和怪咖任务20个，爱好和消遣42项，随机事件14个，以及杂项16个。看上去似乎很简单，但实际上讲究很多。后面我们将分项进行说明。需要注意的是，即使你达到了100%，也不代表你已经对游戏了如指掌了，因为实际游戏的内容实在太多了！

以下为100%完成度的简易清单，具体说明请参看随后的分部说明。玩家可以在官网点击清单来查询自己的完成情况。

故事任务	69项
陌生人和怪咖	20项
爱好与消遣	42项
随机事件	14项
其他	16项

故事任务金牌攻略

故事任务也就是游戏的流程，100%完成度要求完成全部的69项，评价不限。故事任务的完成情况可以在暂停菜单的游戏→重玩任务中查看。故事任务一共有76项，除3个结局以外，流程中没有选择的分支在通关后依然不能选择，比较可惜。76个故事任务中只有69项关系到完成度，如麦可和家人的友好任务是不计入这69项的。

序曲

金牌条件：无

难点提示：1.银行抢劫部分每一个动作都有对应的提示，玩家可以看清楚后再行动，不要盲目按键，避免失败。2.麦克被警卫挟持后，玩家需要转移操作崔弗，然后爆掉警卫的头，除了爆头外没有其他方式可以救下麦克。3.最后崔弗独力对抗警察的阶段，其实警察是杀不完的，玩家可以直接选择换去后方掩体来触发剧情，之后会直接获得金牌。

富兰克林和拉玛

金牌条件：1. 在受损最轻的情况下把车送回目的地。2. 持续使用 7 秒富兰克林的特殊能力。3. 在与拉玛的竞速中获得胜利。4. 在穿越制片厂的过程中没有撞到任何穿着外星人着装的演员。

难点提示：1. 鱼与熊掌不可兼得，除非玩家自己是驾驶高手，不然的话还是请把这个任务的金牌分成两次完成，头一次谨慎开车，完成条件 1 和条件 4，第二次玩要善用富兰克林的能力完成条件 2 和条件 3。2. 赛车部分过后，甩掉警察比较容易，玩家只要保持高速不撞车，拉开一段距离后警察就会进入搜索玩家的状态，躲避好警车的视野，或干脆找个远离马路的角落躲起来，一段时间后通缉就会消失。

有借有还

金牌条件：1. 在 6 分 30 秒内完成任务。2. 与敌人交火时朝着掩体前方的汽油痕迹开火。3. 爆六个敌人的头。4. 在命中率至少达 70% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务的金牌条件可以在一次任务过程中达成，只要在战斗部分习惯一下爆头的手感，并且不乱开枪，之后就是拼命赶时间了，但要注意安全，条件 1 和条件 4 在玩家死亡后就算失败，只能重新开始任务。2. 前往任务地点调查车库时，直接打开最后一个车库就可以触发剧情。3. 之后追逐驾驶摩托的敌人时，不用按照提示开枪扫射，直接驱车撞死对方即可。

小查

金牌条件：1. 在拉玛的厢型车受损最轻的情况下完成任务。2. 进入小查的视角十秒。3. 持续使用富兰克林的特殊能力 7 秒。

难点提示：1. 这个任务的金牌算是难度不高，因为没有限时，所以玩家不必急于赶路，小心开车，遇到难过的弯就用富兰克林的特殊能力对付过去，最后记得切换成小查的视角十秒以上即可。2. 追击敌人的时候不用急着开，远远跟在后面就好，因为剧情里是固定追不上的，同时如果之前不记得用特殊能力，这里记得用够 7 秒。3. 遇到敌人攀上火车的剧情后，立刻切换成小查视角，这时候玩家不需要控制方向，小查自己会找路走，富兰克林则会自动跟在后面，等有提示后再换回富兰克林操作即可。

错综复杂

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 在和西门格斗时毫发无伤。3. 用偷袭打晕园丁。

难点提示：1. 这个任务的金牌是可以一次过完成的，不过玩家需要注意本作的格斗射击，在选择用拳头作为武器后，还要长按举枪键才会进入格斗状态，这个状态下是可以闪避敌人的攻击并反击的，活用这一点才可以在格斗中毫发无损地解决西门。因为任务本身没有保持车体完好的要求，所以开车时可以狂野一点，只要不撞车影响进度，怎么顺溜就怎么开。2. 潜入麦克的豪宅时有三个注意点，第一个是要按照提示进入潜行状态，然后摸到园丁身后按照提示揍晕他。第二个是爬进屋子里时不要进入吉米或崔西的房间，避免被发现。最后则是在楼下时认准车库所在的地方，从走廊进入，在吧台处和网球教练乱搞的亚曼达是看不到富兰克林的。

其父其子

金牌条件：1. 在 10 秒内接住挂在船帆上的吉米。2. 毫发无损地把亚曼达的车子送回麦克家。

难点提示：1. 这个任务虽然没有什么很刁钻的任务要求，但刚开始的时候玩家可能会死上好几遍，一来是稳着车让富兰克林攀上船就算是第一个难点，然后玩家要一边开车一边用枪射击船上骚扰富兰克林的匪徒。最后还要赶在千钧一发之际立刻冲到船帆所在之处接住快掉下来的吉米，难度颇高，怕失败的玩家可以分开两次完成，第一次好好开车把修好的车送回家，第二次才来尝试快速救下吉米。

误踩陷阱

金牌条件：1. 射击准确率至少在 60% 以上。2. 用爆头杀死十个敌人。3. 在生命值和护甲受到伤害最低的情况下完成任务。4. 在 10 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 条件 1、条件 2 和条件 4 可以一起完成，但如果搭上条件 3 就蛋痛无比，建议大家分开两次搞定。2. 在到达仓库之前没有什么难点，到达后剧情没多久就开始战斗，建议这里换用霰弹枪，敌人靠得近就直接盲射，靠得远就趁着对方火力空白立刻探身去射，只要对准脑袋来一发，十有八九可以爆头。3. 下楼梯时会有一个敌人出现偷袭，可以躲在楼梯上层，慢慢走，等拉玛和史崔奇自己走下去杀死敌人。4. 仓库部分的战斗比较凶险，一跑进里面就得立刻躲进掩体并用盲射解决靠近的敌人。步步为营杀光敌人后不要立刻冲去出口，躲着右边的火焰慢慢靠近，会有敌人在出口处冒出来，躲在掩体后料理掉就好。5. 来到出口后对面门会立刻冲出两个敌人，所以最好端好枪走过去连射轰死他们，不然就有受伤的风险。6. 来到室外立刻举枪，锁定直升机就打，起码要把枪手打下来，然后再解决驾驶员。7. 最后甩掉警察的时候记得善用富兰克林的特殊能力，最好是逆向行驶，保证能力槽恢复的同时记得小心躲开警车设下的扎胎钉。安全躲到通缉消失就可以回家完成任务。

婚姻咨询

金牌条件：1. 在冒险野牛车受损最轻的情况下到达网球教练的藏身处。2. 在 5 分 30 秒内完成任务。3. 在载具上时开枪杀死 3 个敌人。

难点提示：1. 一开始追杀网球教练是绝对追不上的，所以为了不让车子受损，还是请安全驾驶吧。2. 之后的难点就是在急速行驶当中射死三个敌人，尽量朝着车窗打，陆续会有三辆车来追杀玩家，留给玩家杀的人是足够多的。3. 最后记得换回麦可开车回家，由 AI 自己开车会慢得要死，任务时间就赶不上了。

掌上明珠

金牌条件：1. 驾驶小海鲨水上摩托时达到极速。2. 踩单车时没有从车上摔下去。3. 从码头上一分钟内游到游轮处。

难点提示：1. 单车算是游戏中比较好操纵的载具了，只要不一头撞在什么障碍物上是不会摔下来的，所以玩家只要谨慎一点即可。2. 到达码头后，操纵麦可跳下水，然后就猛打奔跑键让他一刻不停地游向游艇，绝对是可以在一分钟内到达的。3. 因为麦可没有富兰克林那样的特殊能力，所以驾驶小海鲨部分会比较凶险，一开始的复杂水道要看小地图来开，必要时可以按暂停在大地图上看好路再开，甩掉敌人后在海面上奔驰一下，到达最高速后就可以开回沙滩旁结束任务。

交换条件

金牌条件：1. 在 8 分 30 秒内完成任务。2. 在 32 秒内关闭电脑上的所有垃圾广告窗口。

难点提示：1. 这个任务没有什么真正意义上的难点，不过要达成金牌条件 2 需要知道两个事情，一个是摇杆操纵鼠标时其实是一格格移动的，而且离关闭键够近时会被吸过去，所以玩家要在靠近窗口关闭键时一下下推动摇杆，让其快速被吸到关闭按钮上，那样才能够高速关闭窗口，第二是杀毒软件只有在关闭所有窗口后才可以运行。掌握这两点，第二个条件很容易达成，之后只要动作快一点，金牌手到擒来。

侦查珠宝店

金牌条件：1. 在 8 分钟内完成任务。2. 在一张照片中拍摄到店里的三个安保设施。

难点提示：1. 要令这个任务拿金牌变得简单，有两点，一个是进入店内后立刻对着保安左方不远处有着警报器的大门拍一张照片，里面要包含摄像头和通风口，另外一个则是在爬到楼顶后，可以在最高处附近看到一个突出的阳台，从梯子爬到阳台处，然后直接跳下楼，角色不会摔死，但会省掉不少下楼的时间，加快完成任务的速度。

好丈夫

金牌条件：无

难点提示：1. 来到任务地点会发现警官正在和店员争吵，而他们身后停着的警车里就坐着被逮捕的亚曼达，机不可失，直接开走警车吧。只要躲过警察通缉并把亚曼达带回家就可以拿下金牌。

珠光宝气前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 在不被发现的情况下偷走除虫大师厢型车。

难点提示：1. 除虫大师厢型车所在的仓库有两个入口，一个在靠内陆的一边，一个靠着海岸，从海岸那边开车到附近，下车后从后门潜入，就会看到另外一边门处有两个看着外面背对玩家的除虫工人，而这一边入口处有有一个在检查厢型车后部货箱的工人，也是背对着玩家，所以只需要潜行到这个工人身后，将他敲晕，然后悄悄把车子倒退着开出大门，就可以在不惊动另一边大门处两个除虫工人的情况下安然离开。

珠光宝气前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 击破运输车后门获得催眠瓦斯。

难点提示：1. 运输车的目标很明显，但要达成任务所说的条件，当街开枪风险有点高，建议是先把车抢过来，躲开警察通缉，然后在一个僻静的角落瞄准车门中央射击，取得催眠瓦斯。注意射击一次是打不开门的，要多射几枪。

珠光宝气前置任务3（强攻路线）

金牌条件：1.2分钟内降低通缉度。

难点提示：1. 虽然任务说是偷，但其实基本就是明抢，这台车里面有着四个全副武装的警察，直接开战不太明智，可以先用一台车在他们前进路上横着变成路障，然后以车本身为掩体，在警车靠近时立刻探身并发动麦可的特殊能力，对着车窗连射，争取在四个警察离开车子前先解决前排的两人，然后缩回掩体，等后座两人下车后杀死他们，接着就拼命逃亡吧，因为玩家处于三星通缉，所以警察还会派出直升机来搜索，建议最好躲进如室内停车场这类相对封闭的空间中来避开他们的追捕。

珠光宝气

金牌条件：1. 在 50 秒内偷走所有珠宝。2. 在任务最末尾的追逐战中保护富兰克林。3. 偷走全部 20 个玻璃柜里的珠宝。

难点提示：1. 本任务能否获得金牌和挑选进行抢劫任务的人员有很大关系，所以请千万不要雇用低廉但能力不高的黑客，确保有足够时间盗窃珠宝，而且动作要快。枪手不需要战斗，但会和玩家一起扫荡店里的珠宝，如果条件允许，也请雇用专业人士，起码可以保证逃跑途中不会翻车。2. 任务当中比较有风险的一步是操纵富兰克林把催眠瓦斯投进通风口，最好把准星对准通风口投掷，投掷物落点可稍微偏上一点，应该会刚刚好落进去，如果第一次不行，记得修正投掷路线，催眠瓦斯有足足五个，理论上是足够的。3. 如果枪手在逃跑时犯二翻车，记得要开启富兰克林的特殊能力，开过他掉下的珠宝袋，回收好，然后再设法逃离，可以挽回损失。4. 最后阶段多利用大车优势撞翻警车就好，然后按照提示保护好三个开摩托的同伙，就可以搞定任务分赃了。5. 如果玩家是走强攻路线，那么内容会更简单一些，直接杀进珠宝店就好，同伙方面最好还是选专业人士，二货们便宜，如果熬过了任务还会得到成长，但会经常性掉链子，玩家需要自行承担风险。

菲利普先生

金牌条件：1. 杀死所有逃跑的飞车族。2. 用爆头方式杀死 12 个敌人。3. 在 12 分钟内完成任务。4. 对欧铁佳的拖车造成的破坏超过 5000 美元。5. 在追逐中撞死开摩托的泰瑞和克雷。

难点提示：1. 条件 5 可以在碰到两个飞车党后立刻完成，他们坐在车上无遮无挡，直接驾车开枪杀死即可。2. 追逐厢型车到达目的地后就是考验玩家的时候，崔弗虽然有特殊能力可以免疫伤害，但是持续时间是有限的，而营地中会涌出不少敌人，如果想要完成条件 3，那最好放弃条件 1 和条件 2，留到下一次再来完成，避免死亡后需要使用检查点。同时杀敌时记得不要随便深入，先清光身边的敌人，再朝着营地深处推进，不然杀到一定程度时飞车党逃窜就不好追杀了。3. 最后记得踩足油门后才撞向欧铁佳的拖车，造成足够的经济损失。

崔弗·菲利普企业

金牌条件：1. 杀死 32 名敌人。2. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。3. 破坏六辆载具。4. 在 4 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 这个任务需要玩家提前备一些手雷，不然很难兼顾条件 1、条件 2 和条件 3. 玩家位于高地，从战略上来说有利，加上崔弗有特殊能力护体，大可以在探出掩体前开启，然后在缩回掩体后解除，保证不受伤。杀敌要积极，不然要凑够 32 个敌人颇有些难度。同时记得在杀死冲进大门的敌人后立刻冲出户外击杀驾车逃跑的敌人，不然人数有可能会杀不够。

焦虑小罗

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 5 名敌人。2. 在 12 分 30 秒内完成任务。3. 在和小罗的飞机竞速中获胜。4. 飞过返程路上任意六座桥的桥底。5. 俯卧在机翼上时杀死所有出现的飞车党。

难点提示：1. 完成条件 1 可以在掩护小罗潜行时达成，不用急，等着敌人站稳时立刻爆头即可。2. 条件 3 和条件 4 其实可以一起达成，不过倒是有可能和条件 2 冲突，毕竟第一次尝试的时候有可能会坠机，加上这个任务本来要求就比较多，所以分开两遍完成会轻松一些。3. 条件 5 不算难，但要记得崔弗在飞机上时用枪是没有自动锁定的，加上这个任务不需要射击准确度，尽情扫射吧。

冰毒迷宫

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 10 名敌人。2. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。3. 用一发子弹杀死两个敌人。4. 在准度达 80% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务一开始可以安静地狙杀几乎所有敌人，但某些敌人需要良好的角度才可以达成不惊动任何人的暗杀，因为要一枪狙杀两个敌人，正好也可以完成条件 3.2. 其余三个条件需要小心才能达成，尤其是条件 2，如果在杀进屋子时不注意，很容易会被敌人的攻击重创，记得多用霰弹枪盲射杀死敌人。3. 最后，烧屋子的时候别忘了要一直保持汽油的路线能够连通起来，不然无法进入任务下一步。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

重修旧好

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 5 名敌人。2. 在不被发现的情况下摧毁所有拖车屋。3. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。4. 一次炸毁所有拖车屋。

难点提示：1. 这个任务中条件 2 和条件 4 是可以一起完成的，但条件 1 和条件 3 略有冲突，不过如果玩家善用崔弗的特殊能力，倒也可以达成。2. 一开始到达飞车党营地后会看到五个需要炸毁的拖车，建议先从左边开始，但解决最上方的拖车后不要摸到最右边，而是先解决位于营地中央的拖车，不然在从右边的拖车前往中央时有很大机会会被从某个拖车中突然涌出的飞车族发现，破坏金牌条件。3. 炸掉屋子后会有飞车族逃走，个人建议玩家如果有机会，在之前潜行时就用消音手枪爆头解决一些落单的敌人，接下来再爆头杀掉这些逃跑的敌人，爆头数应该是刚刚好。

出名或出丑

金牌条件：1. 驾驶魅影车达到极速。2. 在追逐过程中全程紧跟雷兹罗。3. 干掉活动策划。4. 不让拖箱出现脱钩情况。

难点提示：1. 驾车到达活动中心后，别忘了给那个唧唧歪歪的活动策划一拳，完成条件 3。2. 之后的三个条件都和追踪雷兹罗有关，但条件 1 和 2 跟条件 3 有点冲突，为了保持最大速度，放掉后面的拖箱会很有帮助，所以玩家可以考虑分开两次来完成这个任务。

饭店暗杀行动

金牌条件：1. 用狙击枪暗杀目标。

难点提示：1. 拿金牌的方法很简单，到达目标所在地，爬上酒店对面的停车场顶层，攀上对着酒店的边沿，然后用狙击枪对准停在酒店门前的车子，等目标一出现就一枪爆掉他头，然后转头用停车场的小楼梯离开即可，只要狙击枪有装消音器，甚至不会引起警察追捕。

多重暗杀行动

金牌条件：1. 尽快杀死所有目标。

难点提示：1. 任务标准配置武器仍然是狙击枪，消音的最好。第一个目标单独在健身，到达后远远爆头即可。第二个目标在船上和女友亲热，找个好角度一枪杀死两人。第三个目标麻烦一点，到了以后寻找路旁一个黄色的高塔，爬楼梯上到第一个平台处，面向目标所在地，他就是那个乘坐吊梯在大楼外擦玻璃的工人，等他开始擦窗后爆掉他的头。最后一个目标正在驾驶摩托行驶，开启富兰克林的能力直接开车撞死他即可。

死里逃生

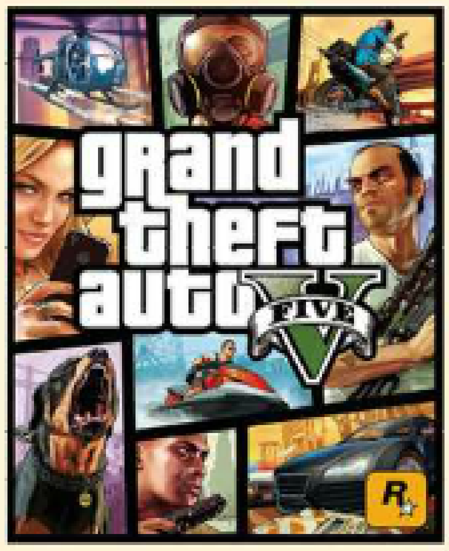
金牌条件：1. 在准度达 70% 的情况下完成任务。2. 以爆头方式杀死 14 名敌人。3. 在 9 分 30 秒内完成任务。4. 利用麦可的特殊能力杀死 4 名敌人。5. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。

难点提示：1. 一开始装死时不要等太久，不然验尸官就真的帮麦可开膛破肚了。2. 条件 5 相当难达成，因为环境的关系麦可经常会被 IAA 特工偷袭，所以建议最好和其他四个条件分开来达成，可以省掉不少功夫。3. 杀出验尸处的难度不高，记得到达需要射破窗户的地方先去地图上标示的绿点处拿取自己的武器，之后只需要甩掉警察然后来到目的地即可。

三人成伍

金牌条件：1. 在 7 分 30 秒内完成任务。2. 在准度达 60% 的情况下完成任务。3. 用爆头方式杀死 10 个敌人。

难点提示：1. 这个任务条件看似比较苛刻，但难的地方主要是在直升机的控制上，其余事情倒还好应付。同时这个任务里玩家会第一次学会真正的在任务中随时切换角色，所以注意好声音提示和右屏幕下方的角色头像闪动。2. 在麦可挟持了目标后，换上富兰克林，不用急着开枪，瞄好敌人再动手，他们都站得很稳，爆头还是很容易的。3. 等提示可以换麦可后立刻换，因为此时敌人动得很厉害，不再适合用狙击枪对付了，操纵麦可直接用他的特殊能力将敌人一一爆头。4. 有直升飞机向富兰克林飞去时，不要管枪手，集中注意力狙杀驾驶员就可以解围。5. 驾驶直升机逃离阶段请换用麦可，可以让崔弗自动驾驶直升机，安全度比玩家自己开要高，不过要记得这个时候也是算射击准度的，所以不要乱扫，瞄准了直升机的驾驶舱扫，解决驾驶员就等于解决问题。击落所有直升机后记得自己操纵崔弗，这样可以飞快点，省时间。



毒窟逃亡

金牌条件：1. 在 7 分钟内完成任务。2. 在准度达 70% 的情况下完成任务。3. 用爆头方式杀死 12 个敌人。

难点提示：1. 这个任务要拿金牌不难，不过要保证完成条件 1 和条件 2，就要谨慎选用武器，同时记得及时在富兰克林和崔弗之间切换，通过互相配合来击杀龟缩在掩体后的敌人，至于爆头那是标准程序了，就不多说了。2. 记得哪怕敌人有增援都不要随意往后跑，不然很容易会被判定为失败。警察来了之后按照拉玛的指示跑。抢到小海鲨后跟着两位同伴开，直到众人要分头跑路后沿着海岸走，从警察手中逃掉即可。

依计行事

金牌条件：1. 在不让审问目标心跳停止的情况下的完成任务。2. 电击审问目标。3. 拔掉审问目标的牙。4. 用扳手打审问目标。5. 对审问目标执行水刑。

难点提示：1. 任务本身难度很低，就是按照审讯得到的情报来寻找目标而已。不过想要令目标心跳不停止，就得搞清楚不同审问手段之间的差异。如果按照金牌要求轮流使用四个审问手段，那被审讯人肯定会心跳停止，所以最简单的方法就是先在第一次过程中使用四个审问手段，找到正确的目标。然后在第二次进行任务时直接杀掉目标，就可以在审问目标心跳停止前解决任务。

探查港口

金牌条件：1. 在 20 分钟内完成任务。2. 不损坏货柜变完成运货柜任务。3. 按照提示拍摄三张轮船上的照片。4. 不引起码头骚动地完成探查任务。

难点提示：1. 这个任务没有战斗部分，所以是很简单的，不过玩家在第一次执行时因为手法不熟悉，所以很可能无法在 20 分钟内完成，建议玩家在第一次进行任务时，最好以保持安静不引起警戒，并好好地完成货柜运输和照相片任务即可。第二遍把事情都快速完成一次，就可以把金牌手到擒来。2. 注意开货车的时候不要急转弯和放开货柜，丢了货柜会强制要求玩家重新连接上，极其浪费时间。

抢劫梅利威瑟前置任务1（轮船路线）

金牌条件：1. 在 8 分 30 秒内完成任务。2. 在不登船的情况下偷走潜水艇。

难点提示：1. 完成这个任务有个快速方法，而且是获得金牌的直接途径，那就是拿起玩家自己的消声狙击枪，直接跑到轮船挂着潜水艇的那一边，然后把挂着潜艇的缆绳一一打断，等着潜水艇落入水中后直接进去驾驶，开到目的地就算是完成任务。

抢劫梅利威瑟前置任务2（海港路线）

金牌条件：1. 在 5 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 这个任务需要玩家进入军事基地去盗窃直升机。比起直接杀进既有坦克又有各种士兵的基地，还是用崔弗自己本来的直升机飞进基地抢夺直升机比较靠谱，记得靠近基地之前保持低飞，不被雷达侦察到，然后直接降落在目标身旁，崔弗跑出直升机后直接登上目标，开出基地之外。之后会有一架军用直升机前来追杀玩家，尽全力甩掉它就可以前往目的地了。

抢劫梅利威瑟（轮船路线）

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 12 个敌人。2. 在准度达 80% 的情况下完成任务。3. 用偷袭方式杀死 12 个敌人。4. 在 60 秒内找到轮船残骸中的容器。5. 让麦可在不被发现的情况下进入轮船内部。

难点提示：1. 这个任务中条件 1 和条件 3 是可以共享杀死的敌人的，而如果两个条件都可以达成，那条件 5 也基本完成了，之后只要在水中看准容器的灯光并迅速游到旁边，并保证命中率即可。2. 一开始的潜行部分最好完全用富兰克林解决，处理起来比麦可简单。3. 最后水下部分麦可需要按照小地图中的声纳波纹来寻找目标，过程很简单，时间是足够的，之后用崔弗操作潜艇拿走物品带回目的地即可。

抢劫梅利威瑟（海港路线）

金牌条件：1. 杀死所有追击的梅利威瑟佣兵。2.2 分钟内找到容器。3. 在 14 分 30 秒内完成任务。4.4 分钟内摆脱追击的梅利威瑟佣兵

难点提示：1. 比起轮船路线，海港路线打法更直接，不过玩家需要达成金牌时遇到的麻烦会多一点，例如一开始就要用直升机把潜艇运输到目的地，过程需要一点时间适应。2. 到达目的地后，用潜艇配合手机上的搜索程序寻找容器。只要玩家靠得足够近，目标就会在地图上标出来。3. 潜艇获得容器后，玩家又要操纵直升机勾起潜艇逃走，期间会有梅利威瑟佣兵驾驶直升机来追击，解决掉他们来完成条件 1 和条件 4，最后把潜艇带回机场就算是完成任务。

拖车

金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。2. 让拖车毫发无损地回到任务地点。3. 驾驶拖车达到极速。

难点提示：1. 拖车驾驶手感很硬，玩家们如果是第一次开估计难免磕磕碰碰，除了要善用弗兰克林德的特殊能力闪避拦路的车辆，还要记得利用遇到的直路尝试着把拖车开到最高速。

连身工作服

金牌条件：1. 在 30 秒内买完所有服装。2. 为三个角色各买一套不同颜色的服装。

难点提示：1. 这个任务没任何难度，但是金牌要求有违人性，玩家需要在进入商店后按照服装的排列顺序毫不犹豫地买下前三款，就可以在达成条件 1 的同时也达成条件 2 了。

面具

金牌条件：1. 在 20 秒内买完所有面具。2. 为三个角色各买一个白色曲棍球面具。

难点提示：1. 和上一个任务一样，如果玩家不知道条件肯定半个都达成不了，白色曲棍球面具在购物菜单的较下方，选中后连按三回买三个就可以拿到金牌了。

垃圾车

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 将垃圾车毫发无损地送到目的地。3. 将垃圾车开至极速。

难点提示：1. 这个任务虽然可以用富兰克林来执行，所以驾驶难度要低一些，但抢来垃圾车后会引来警察，想要靠这车子安全地躲开警察追捕，就要不走寻常路，拐弯抹角地走小巷子躲开警察的视线，等通缉过去后开回目的地即可，不过总的来说三个条件都是给玩家添堵，建议第一次玩可以放开手脚来开垃圾车，起码要完成条件 1 和条件 3，第二遍再来考虑条件 2。

平安喜乐

金牌条件：1. 在 15 分钟内完成任务。2. 不出错地完成第一个瑜伽动作。3. 不出错地完成第二个瑜伽动作。4. 不出错地完成第三个瑜伽动作。

难点提示：1. 这个任务如果有什么算得上难点的地方，那就是瑜伽的操作，其实在动作与动作之间，玩家最好不要松开摇杆推动的方向，而是跟着箭头指示移动摇杆，直到两个摇杆的指向箭头都变成绿色为止。相比起来，维持呼吸的按键就简单多了，长按直到提示松开后放手即可。玩家如果第一次玩有可能会出现失误，但总体来说还是很简单的，而且动作的指令也是固定的，所以第二遍玩应该就可以了顺利通过了。2. 在幻觉中飞翔时记得摇杆前推快速坠地，可以节省时间。

闪电突击

金牌条件：1. 控制崔弗打下直升机。2. 以爆头杀死 12 个敌人。3. 在准度达 60% 的情况下完成任务。4. 切换 10 次操控角色。

难点提示：1. 任务前期的操作要求不高，玩家只需要停好垃圾车，然后控制富兰克林用拖车撞翻厢型车即可。之后记得立刻下车，然后把粘弹黏在厢型车的后门上，弹药有限，不要乱丢，如果全部没丢在门上就算是失败了。2. 这个任务鼓励玩家多切换角色，事实上玩家也的确需要这么做，其中操控崔弗时记得要打下警方的直升飞机，而富兰克林因为经常四面受敌，要记得多多换成操纵他来救场。场景中有一些爆炸物，要记得多加利用，而且不要停留在这些爆炸物附近，免得被波及。

天王老子

金牌条件：1. 在 10 分钟内完成任务。2. 用偷袭方式杀死 3 个敌人。3. 在与洛科的战斗中毫发无伤。4. 毫发无伤地降落直升机。

难点提示：1. 这个任务的时间算是比较紧，加上偷袭杀死敌人可以更快前往目的地，所以进入目的地后请沿着铁梯爬上屋顶，先用消音手枪杀死一个背对玩家的敌人，再爬上一层后，会有两个敌人从门中走出，趁着他们走过时发动麦可的特殊能力一起爆头即可。2. 和洛科战斗时不要客气，一开始就猛攻，可以直接把他困在角落里一顿狠打，让他没有还手之力地就直接被揍翻。3. 直升机上的两个家伙都是软蛋，不用搞太高难度的飞行，找附近两条比较高的桥在下面飞过去就可以“说服”他们。4. 直升机降落需要一点提前量，不要降得太快，不然坠机的话可就前功尽弃了。

胆大妄为

金牌条件：1. 驾车穿过两台货车之间。2. 驾车穿过两台公交车之间。3. 跟着崔弗闯过隧道。4. 在12分钟内完成任务。5. 在竞速中使用富兰克林的特殊能力。

难点提示：1. 总体来说，富兰克林的车子性能还是比不上两个富二代的，所以玩家不需要超越他们，紧跟着就好，记得要利用特殊能力安然通过两台货车和两台公交车之间。2. 变成控制麦可后要注意，一看到崔弗说要追另一个富二代并变道就立刻紧跟着他，不然就无法达成条件3了。3. 抢下车子后，选一个人高速开回目的地，富兰克林有特殊能力，但崔弗和麦可开着两个富二代的超跑，各有千秋，玩家可以自行决定。

凶残暗杀行动

金牌条件：1. 在不惊动警察的情况下完成任务。

难点提示：1. 究极简单的任务，停车在妓女工作处附近远远监视，目标一出现，直接用狙击枪爆头秒杀即可。

巴士暗杀行动

金牌条件：1. 用巴士暗杀对方。

难点提示：1. 暗杀方法有点特殊的任务，一开始乖乖开公车，看到目标出现后，会有剧情发生，他将抢走一辆单车骑着走，稳稳地开着公车追上去，连人带单车一并碾过去就可以完成。

天网恢恢

金牌条件：1. 将Z-Type跑车毫发无损地送到目的地。2. 聆听三次对话。3. 第一次侦查就找到查德所在的位置。

难点提示：1. 这一次任务的操作比较特殊，玩家不需要操纵直升机，只需要操纵辨认摄像头。除了用RT键来辨识目标身分，玩家还可以用RB键来偷听目标的对话，记得要起码偷听三次。2. 辨认出目标后，他会去取车并逃走，拉远镜头追踪他，最终他会逃进停车场。为了完成条件3，请玩家在转换成热成像视角时把镜头移到最左方，找一个乘坐车子姿势是向着玩家直升机方向的人影，那个就是目标。3. 操纵富兰克林将目标逼出车外，记得给他一下老拳，不然这家伙会报警，让玩家完成条件1变得很困难。

飞行事故

金牌条件：1. 驾驶桑切斯摩托达到极速。2. 在追逐过程中不要从摩托上掉下来。3. 用三发射击打下飞机。4. 在9分45秒内完成任务。

难点提示：1. 虽然内容不算很复杂，但这个任务的金牌条件算是颇为苛刻，一来玩家驾驶桑切斯摩托时需要非常稳定，而偏偏驾驶者又是没有特殊驾驶能力的崔弗，所以需要十二分谨慎。而三发射击打下飞机看似困难，但其实可以用麦可的特殊能力轻松搞定。2. 追逐飞机途中会遇到有可以跃过一辆拦路火车的高台，但如果觉得自己速度不够，可以干脆绕过火车头直接追过去。

以小吃大

金牌条件：1. 在准度达80%的情况下完成任务。2. 驾驶岩魔吉普车从飞机上离开。

难点提示：1. 这个任务内容很疯狂，不过要达成还是不太难的，首先驾驶撒药飞机靠近运输机时记得要上下飞，躲避敌人的RPG。之后冲进机舱里就是单纯的杀戮了，为了保证精准度，最好用霰弹，配合崔弗本身的特殊能力，要杀死一群雇佣兵还是很简单的，就是要小心不要被松开的吉普车撞下飞机就好。2. 挟持飞机并飞行一段距离后就会被战斗机追上并最终击破引擎，在此之前记得要飞得足够高，不然崔弗没有足够的高度跳伞，而在引擎被击破后再飞就来不及了。3. 等到可以跳伞时操作崔弗往左一看就能看到一台岩魔吉普车，上车开出飞机外，再于合适的时候离开车子跳伞即可。

抢劫佩立托计划

金牌条件：1. 在3分30秒内开到银行处。2. 在回到安非他命实验室的竞速过程中获胜。

难点提示：1. 这个任务纯粹就是竞速，没什么难点，但因为麦可和崔弗都没有驾驶特殊能力，所以虽然车要开得快，但也要悠着点，别撞了浪费时间。

弱肉强食

金牌条件：1. 在准度达70%的情况下完成任务。2. 在9分钟内完成任务。3. 用爆头方式杀死3名敌人。4. 不要杀死任何动物。

难点提示：1. 任务一开始操纵富兰克林紧跟敌人，一开始的马路很好走，但后面的山路比较险，记得用特殊能力和减速来对付一些急弯，过一会儿就会触发剧情。2. 搜索森林热源需要拉近镜头才可以看出到底对方是人还是动物，记得善用麦可的能力来将目标爆头，完成条件3，同时不要乱开枪，避免误杀动物或令准度太低而失去获得金牌的机会。3. 解决两个人后，最后一个敌人会对直升机发射RPG。进入富兰克林视角后换成操纵小查，然后等它把富兰克林带到目标所在地后用狙击枪爆头杀死对方即可。

金戈铁马

金牌条件：1. 以爆头方式杀死5名敌人。2. 使用粘弹制造陷阱挡下车队。

难点提示：1. 目标是一个车队，会在路上慢慢行驶，玩家需要提前赶到他们必经之路上，埋好炸弹，在他们靠近时引爆，然后善用麦可的能力爆掉五个护送士兵的头，最后开着军用运输车离开。

抢劫佩立托

金牌条件：1. 发射超过4000发子弹。2. 在准度达50%的情况下完成任务。3. 在16分钟内完成任务。4. 在佩立托湾造成超过100万美元的损害。

难点提示：1. 这个任务内容很爽，不过条件1和条件4却与条件2有点儿冲突，玩家最好在尽情享受火神机枪的强大火力时别忘了精准度，并记得要对各种载具狠下杀手。2. 到操纵富兰克林时，记得先把车子方向调正，然后将铲斗压到最低，这时候如果有敌人的车辆拦在面前，只要推前左摇杆控制铲斗上抬直接掀翻车子即可。3. 杀进工厂内部后可以考虑换上精度更高的武器，一路杀过去，注意保护没有穿重甲的富兰克林，最后防守战时坚持到火车到来任务就算顺利完成了。

覆车之轨

金牌条件：1. 在 11 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶桑切斯摩托达到极速。3. 第一次高台跳跃就跳上火车。

难点提示：1. 崔弗没有特殊驾驶能力，所以一次高台跳跃就跳上火车是颇有难度的事情，各位玩家只能多试几次了，而且记得上车后不要开太快，免得拐不过弯来掉下去。其余两个金牌条件倒是没有什么难度。2. 到了操纵麦可的时候，记得在船上也可以投掷粘弹，镜头大概对准车厢货柜的门即可。3. 崔弗有特殊能力免疫伤害，所以对付袭来的敌人还是挺容易的，不过记得要小心从火车来时方向袭来的直升机和跳伞的敌人，对方火力很猛。——杀死敌人后等着麦可把船开到身边再上船离开即可。

不法勾当

金牌条件：1. 使用电击枪击倒 8 个敌人。2. 以爆头方式杀死 15 个敌人。3. 在难度达 70% 的情况下完成任务。4. 在 13 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 当玩家获得生化武器样本后会开始逃离秘密基地，这时候麦可手里拿的就是电击枪，这枪不需要爆头，只要击中敌人身上任何位置都可以令其被电倒，但射程很有限，所以玩家在必要时需要活用麦可的特殊能力在掩体之间安全挺进，然后电倒敌人。2. 来到接近室外的出口后会有大量敌人出现，这时候就换回普通枪械努力爆头吧，要爆 15 个敌人的头是挺不容易的事情，记得多用特殊能力帮忙。

工地暗杀行动

金牌条件：1. 击落目标的直升机。

难点提示：1. 目标所在的工地被保安重重包围，可以先不用从正门进入，绕到右方侧面，会看到一个升降梯，前方只有一个保安，用消音手枪隔着栅栏秒掉，乘搭电梯来到上层，然后一直杀到顶层，这时候目标会在地面留下几个保安，自己乘搭直升机逃走，先换上榴弹枪或 RPG 轰掉直升机，之后就可以不理会其他敌人直接乘搭电梯逃走了。

谍影重重

金牌条件：1. 在受到最小伤害的情况下把 JB 700 送到目的地。2. 驾驶 JB 700 达到极速。3. 用偷袭打晕演员来获得戏服。4. 在知道弹射座椅功能后的 10 秒内使用。5. 驾驶 JB 700 逃走时碾过演员。

难点提示：1. 从侧门爬进片场，按照提示来到演员所在处，偷袭他将其打晕，就可以获得戏服。2. 跑到车子旁，保安很快就会起疑，直接开车走吧，路上会看到被打晕的演员醒了过来，正迷迷糊糊地在路上走，撞飞他来达成条件 5.3. 看到任务提示后立刻使用弹射椅解决唧唧歪歪的女演员，然后就专心逃离警察追捕吧，记得要善用富兰克林的能力，不要让车体受到太大损伤。

十全十美

金牌条件：1. 在 10 分钟内完成任务。

难点提示：1. 纯粹的跑路任务，玩家车如果开得快 2 分钟左右的解决问题了。

劫前探路

金牌条件：1. 跟踪厢型车时没有被警告距离过近。2. 在 20 秒内找到工地坑洞。3. 跟踪厢型车时从桥下飞过。4. 跟踪厢型车时从隧道中飞过。5. 在 11 分钟内完成任务。

难点提示：1. 因为直升机飞行速度不稳定，所以玩家要完成条件 1、条件 3 和条件 4 是挺痛苦的一件事情，个人建议玩家可以在第一遍时专心完成条件 5，同时习惯一下直升机的操作，还要记下工地坑洞的位置，这样第二遍就可以尝试一次过完成前面四个条件了。2. 追踪时如果失去了车队的踪迹，记得按 B 键进入追踪视角来追上对方。

真相大白

金牌条件：1. 在 11 分钟内完成任务。2. 以爆头方式杀死 20 名敌人。3. 在难度达 80% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 任务本身没什么特别内容，就是在墓地的一场战斗有点麻烦，因为离得远的情况下只有一把手枪的麦可很难把敌人爆头，所以可以配合特殊能力适当更换比较近的墓碑掩体，然后再爆掉敌人脑袋，并捡起他们掉落的突击步枪，之后事情就简单多了。

排除万难

金牌条件：1. 在 12 分钟内完成任务。2. 让 JB 700 在低损伤的情况下完成任务。3. 用 JB 700 的鸡爪钉解决三辆警车。

难点提示：1. 任务本身的内容简洁明了，比较令人讨厌的是每次成功用鸡爪钉解决警车时游戏都会进入特定视角，非常影响驾驶，所以必要时请用上富兰克林的特殊能力，才能够在保证 JB 700 本身完整性的情况下完成任务。另外记得之前开货车的时候也不要磕磕碰碰浪费时间，条件 1 虽然不算苛刻，但也不算轻松。

任人宰割

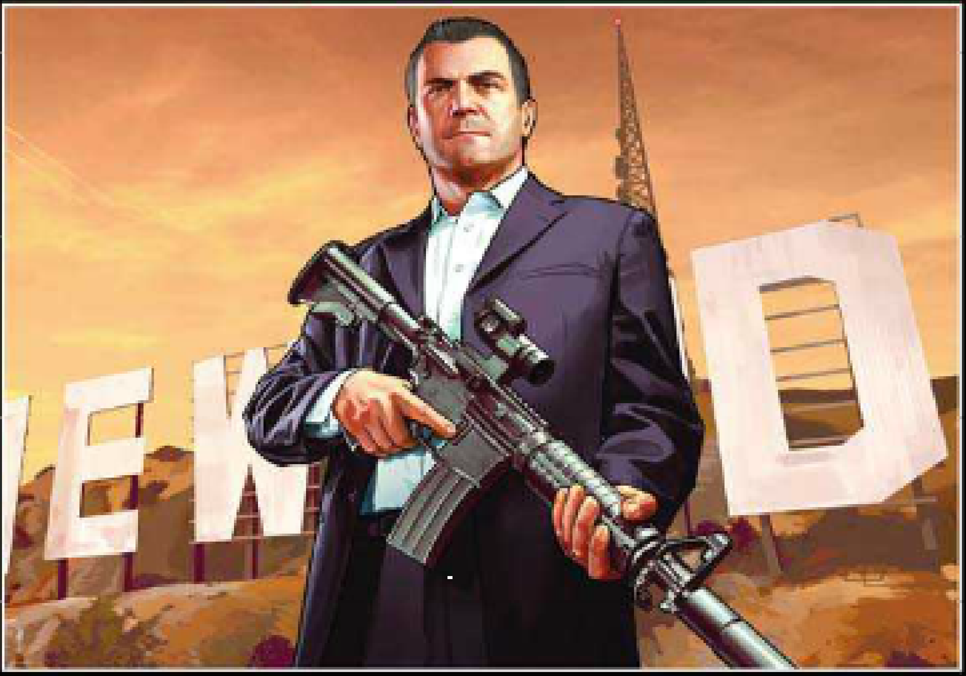
金牌条件：1. 切换角色操纵权不超过三次。2. 在难度达 70% 的情况下完成任务。3. 以爆头方式杀死 10 名敌人。4. 在 3 分 30 秒内解救麦可。5. 不使用地图导航点寻找到麦可。

难点提示：1. 要完成条件 5 还是很简单的，反正开车的时候不影响使用手机，开着应用瞄着小地图走很容易就可以找到麦可的藏身处。因为任务限制换人，所以除非任务提示要换，不然绝对不要手贱换人。至于难度和爆头这种都是老生常谈了，有麦可本身的特殊能力辅助，爆掉 10 个敌人脑袋不成问题。

洛科的故事

金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。

难点提示：1. 麦可不是富兰克林，没有驾驶子弹时间，所以这个任务做起来有点恼人，最好是抓紧机会立刻就用驾驶射击打破洛科车子的轮胎，然后下车用枪械直接解决他和他的帮手。



突袭FIB前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 检查所有驶出停车场车辆的车牌。2. 在不被发现的情况下完成跟踪清洁工。3. 在 9 分钟内完成任务。

难点提示：1. 难度极低的任务，金牌条件很简单，每台车驶出停车场时都按聚焦键看一眼车牌，然后远远吊着清洁工车子的后尾来到他家，进门触发剧情即可。

一家团聚

金牌条件：1. 在 10 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 纯剧情任务，金牌限时是绝对绰绰有余的，别在雷洛兹的 QTE 上花太多时间就好。

突袭FIB前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 在 45 秒内离开工地。

难点提示：1. 任务看似要追踪设计师一段时间，但实际上只需要跟到电梯前，趁着四下无人偷袭打倒他，然后拿走提包离开工地即可，45 秒绝对够。

爱女心切

金牌条件：无

难点提示：1. 任务没有难点可言，就是寻找并追击一个跟踪狂，找到他后发挥一下麦可的特殊能力，打爆车胎然后把这家伙一拳揍倒就完事了。

法律问题

金牌条件：1. 在 5 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶任何车辆达到极速。3. 在 2 分钟内降低通缉度。4. 用新闻视角驾驶车辆达 15 秒。

难点提示：1. 麦可不是富兰克林，所以这个任务里面要完成所有条件算是比较痛苦，但还没到不可能的地步。首先需要完成的条件 2 和条件 4，前者很容易，因为片场里就有不少好车，后者则比较考验玩家技术，要用特殊的视角来开车。2. 来到机场后不要忙着追杀茉莉，那不是目标，自保才是真理，所以不要跟得太近并注意各种突发情况，例如警车被飞机引擎吹飞等等，要是玩家被这些突发情况搞得车毁人亡，条件 1 就算是失败了，只能下次再来。3. 取得电影原盘后，直接开启机库中的穿梭机然后拼命往上空飞吧，只要躲过了警用直升机的视野，就有望在两分钟内脱离通缉状态了。

突袭FIB前置任务3（巧妙路线）

金牌条件：1. 拨打 911 呼叫消防车。2. 将消防车毫发无损地送到目的地。

难点提示：1. 任务的金牌条件很简单，但建议玩家是先把一台汽车附近倒满汽油，然后电话呼叫消防车，然后在消防车到来前射击汽油令汽车起火。趁着消防员前来救火时，偷走消防车，可以更为安全地将其送到目的地。

突袭FIB（巧妙路线）

金牌条件：1. 在 18 分钟内完成任务。2. 在氧气残余量高于 40% 的情况下逃出大楼。3. 在 3 分钟内拖完地。4. 在 30 秒内完成电梯井垂降。

难点提示：1. 这个任务本身倒是不难，惟一比较需要策略的有两个地方，一个是麦可刚开始去装炸弹时要勤奋拖地，但拖地有个规则，如果拖大团的污渍，除非之前拖把已经洗过，不然肯定会越拖越脏，所以这里的建议的策略是，把水桶放在两个污渍之间，擦完一个立刻洗拖把，然后再擦另外一个，如此一来速度可以加快，才有办法在 3 分钟内解决问题。第二个则是电梯井垂降，玩家可以选择用大幅度跳跃来快速垂降，但掉落的碎片会击中正在跳跃的玩家，所以要看好警告，不能猛按一通，卡着石块落下的空隙来下降才是最快的。2. 只要玩家不拖拖拉拉，氧气量是绝对足够的，甚至会高于 40%，而只要保持在战斗中不死，条件 1 也是手到擒来。

突袭FIB（空降路线）

金牌条件：1. 不能杀死任何无辜的市民。2. 用爆头方式杀死 20 个敌人。3. 在准度达 70% 的情况下完成任务。4. 在 45 秒内黑掉 FIB 系统。5. 19 分钟内完成任务。6. 准确地降落在大楼屋顶上。

难点提示：1. 这个路线比起巧妙路线前期准备要省事一点，但在金牌上的要求则更多，基本上包含了所有常见的金牌要求，包括限时、爆头、准度等等，所以玩家如果不是技高人胆大，那最好要做多玩几次本任务的心理准备。2. 一开始的降落部分记得要用同时按 LB 键和 RB 键的方式平稳降落，不然冲得太猛就没办法精准降落了。3. 闯进 FIB 服务器室后，开始玩黑客游戏，记得按照黑客的提示运行黑客程序。之后 FIB 特工开始进攻，在下载数据的过程中要进行防守，顺便完成条件 2 和条件 3。4. 逃离大楼后，视玩家选择的车手不同，情况也不同。差劲的车手只会搞来一台普通的商用车，一行人需要摆脱警察追捕。而专业车手会搞来一台急救车，一行人靠着载具可以直接在警察眼皮底下溜走。

十面埋伏

金牌条件：1. 在 7 分钟内完成任务。2. 用爆头方式杀死 18 个敌人。3. 击落追击麦可的直升机。

难点提示：1. 虽然这个任务中崔弗会用狙击枪支援，但最好还是用麦可战斗，并善用他的特殊能力来爆掉拦路敌人的头，因为四处都有敌人，所以虽然任务时间很赶，还是请步步为营，不然死了就直接条件失败了。2. 在麦可驾车逃离时，敌人会有直升机追击，找个好位置下车后立刻开子弹时间，然后换上榴弹枪将其直接击落，就可以完成条件 3 了。

兄弟有难

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 18 个敌人。2. 在准度达 70% 的情况下完成任务。3. 操纵三名角色各杀死一个敌人。4. 在 13 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 从角色性能上来说，崔弗更适合正面强攻，富兰克林则适合后方偷袭，所以玩家可以先把崔弗放到正门，然后操纵富兰克林绕到后方开始攻击，一开始后方的敌人甚至不知道正面在受到攻击，所以玩家可以用消音武器偷袭，尽量在引起注意前多杀几个敌人，然后换回麦可远远地支援崔弗，当然最后也别忘了操纵崔弗杀敌，好完成条件 3。条件 1 和条件 2 如果不能一起完成，那就分开搞，没必要为难自己，毕竟这任务的战斗已经够混乱的了。

崩溃危机

金牌条件：1. 在 6 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶任何载具达到极限速度。3. 以爆头方式杀死 12 名敌人。4. 以爆头方式解决挟持亚曼达和崔西的雇佣兵。

难点提示：1. 戏院门前就有一台超跑，坐上去后要小心驾驶，避免撞车，不然很难达到极速。2. 到家后杀光楼下的佣兵，然后用子弹时间瞄准在楼梯上挟持亚曼达的佣兵，将其爆头。2. 楼上崔西房间也有一个挟持她的佣兵，如法炮制。3. 接着守着楼梯口，将会有几波佣兵袭来，先在楼梯放几个粘弹炸死来袭的佣兵，然后冲下楼杀到花园处，会有敌人的车子载着佣兵袭来，直接把车子炸了一了百了。等杀光敌人后回到屋子里，就等着看剧情吧。

一百零一次家长指导

金牌条件：无

难点提示：1. 任务本身很简单，就是开车去吉米被挟持的地方，看到绑架他的人的车子后直接射爆对方的胎，驾驶员会四散而逃，带上吉米开车回家就好。

大干一票前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 偷走一辆警用运输车并在 2 分钟内逃脱。2. 把运输车完好无损地送到目的地。

难点提示：1. 巨简单的任务，运输车就在拖车场隔壁，所以不需要从正门爬进去，直接在拖车场攀着办公室跳到对面，绕过在不停讲电话的警察，悄悄把运输车开走即可。

大干一票前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 将电子邮件中描述的铁腕开到目的地。2. 将铁腕毫发无损地送到目的地。3. 在完成必要改装后购买额外项目，让改装花费超过 17000 美元。

难点提示：1. 条件 1 只要玩家偷邮件中标示的车，而不是街上随便抢一辆铁腕车就行。条件 2 就不多说了，条件 3 则需要玩家在改车厂处除了完成必要的改装外还购买一些额外的项目，例如涡轮和防弹车胎，将费用总额变成 17000 美元以上就好。其实额外项目的改装可以令玩家之后进行任务时变得更轻松，所以不妨全部都买了。2. 这个任务总共有三个，除了需要偷的铁腕所在地不一样，金牌条件是一致的。

大干一票前置任务3（暴力路线）

金牌条件：1. 在 4 分 30 秒内完成任务。2. 不被察觉地偷走火车头。

难点提示：1. 很简单的一个任务，按照提示前往任务地点，就会看到地图上被标出来的两个红点，那就是两个火车站工人。不管玩家用什么方式，只要安静地把他们干掉或打晕就基本上算是完成条件 2 了。之后尽快去改变铁轨方向，并操纵运送直升机运走火车头即可。

大干一票前置任务4（暴力路线）

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 不被察觉地偷走切割器。

难点提示：1. 要达成条件 2，需要前往任务地点的东方，这里有一个敞开的大门，里面有铁梯通往屋顶。这里有着良好的视野，玩家可以看到一台运货车和在后面货斗中的切割器。因为现场有一些工人和守卫，玩家要不就是谨慎地用狙击枪将他们一个个爆头，要不就是爬下去偷偷地一个个打晕，反正在确认没有任何人可以看到自己后，就开着运货车直接回目的地吧。

大干一票（巧妙路线）

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 20 个敌人。2. 施展少于 10 次路灯信号变换。3. 在难度达 60% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 最后的这一次大劫案视玩家选的方式不同，难点也不一样。如果选择用运钞车来暗度陈仓，直到偷走 2 亿黄金并带到流浪者之家之前都是有惊无险。之后雇佣兵来袭，轮流操纵三位主角迎击即可。最后驾驶铁腕逃走时会有佣兵追击，不过任务中会默认让玩家操纵富兰克林，靠着他的特殊能力来逃过敌人追击是不成问题的。2. 在驾驶运钞车前往流浪者之家时会遇到一个小游戏，难度很低，就是通过操纵红绿灯来为运钞车创造安全的通道，如果玩家选择的是专业黑客，听她指示操作就可以了，但如果是二货黑客，请自求多福。同时这个任务中请不要频繁地变换交通灯，如果达到 10 次以上就无法达成条件 2 了。

大干一票（暴力路线）

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 20 个敌人。2. 在 16 分钟内完成任务。3.30 秒内把黄金放进火车中。4. 在难度达 60% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务虽然暴力，但也挺有策略，玩家操纵麦可和选择的枪手们集合并假装抢劫银行后，就可以直接操纵富兰克林钻开银行的金库，然后入内，用粘弹炸开金库的闸门。2. 在同伴开始搬运黄金时，敌人的保安部队会来袭，这是完成条件 1 和条件 4 的好时机，之后等崔弗开着飞机拿走了黄金，还是会有敌人出现，富兰克林没有战斗特殊能力，所以玩家记得要保证自己安全，避免因为死亡而无法获得条件 4。3. 特雷弗开直升机运输黄金的部分没有太大的难点，但是额外的黄金重量会让直升机变得很难操纵，所以原本就不习惯直升机操作的玩家要小心一点，避免出现坠机的情况。4. 在黄金被偷走后，玩家需要操纵麦可和同伴一起逃走，此时众人已经是 5 星通缉状态，所以战斗会有点凶险，注意跟随自己的同伴，他们会自动带路。期间会有警察的直升机和特殊部队围剿，不过富兰克林也会加入逃亡队伍，在麦可和富兰克林之间切换来从不同角度打击敌人可以更有效地消灭他们。最后一行人坐上逃跑用的车辆后，全力甩掉警察的追捕吧，5 星通缉不好糊弄，但也没到不能甩掉的地步。5. 最后崔弗还会遇到一些麻烦，会有雇佣兵的直升机拦在路上，这时候莱斯特大发神威，只要玩家把直升机保持在和敌人直升机一个高度水平，他就会直接用 RPG 轮流轰掉敌人的直升机。搞定后把金块安然放进标示出的火车上，任务最难的部分就算是完结了。

第三条路

金牌条件：1. 在 21 分 30 秒内完成任务。2. 以爆头方式杀死 20 名敌人。3. 在难度达 70% 的情况下完成任务。4. 用粘弹杀死陈先生。5. 用爆头的方式杀死史提夫。6. 用近战杀死史崔奇。

难点提示：1. 这个结局任务比较长，但单个内容都很简单。主角三人和拉玛会在一处仓库里和几个敌对势力大战一场，难度在游戏中算是比较高，所以玩家可以不用纠结一次过完成所有任务，第一遍最好以条件 2 和最后三个条件为主，第二遍再来达成条件 1 和条件 3。2. 仓库部分的战斗敌人多如牛毛，爆头人数是绝对不缺的，但要记得在任务提示对角色进行救援时立刻行动，不然某个角色死了任务就会失败了。3. 最后绑架德凡的部分可潜行也可直接杀进去，情况没什么分别。将他送进大海喂鲨鱼，就可以看制作名单了。建议玩家都选择这一任务作为结局任务，其余两个任务是可以在通关后通过重玩功能体验的，如果玩家在选择结局是选择了杀麦可或崔弗，则有可能会出现某些角色限定任务无法完成的情况，白白废了自己的存档，不值得。

明智之举

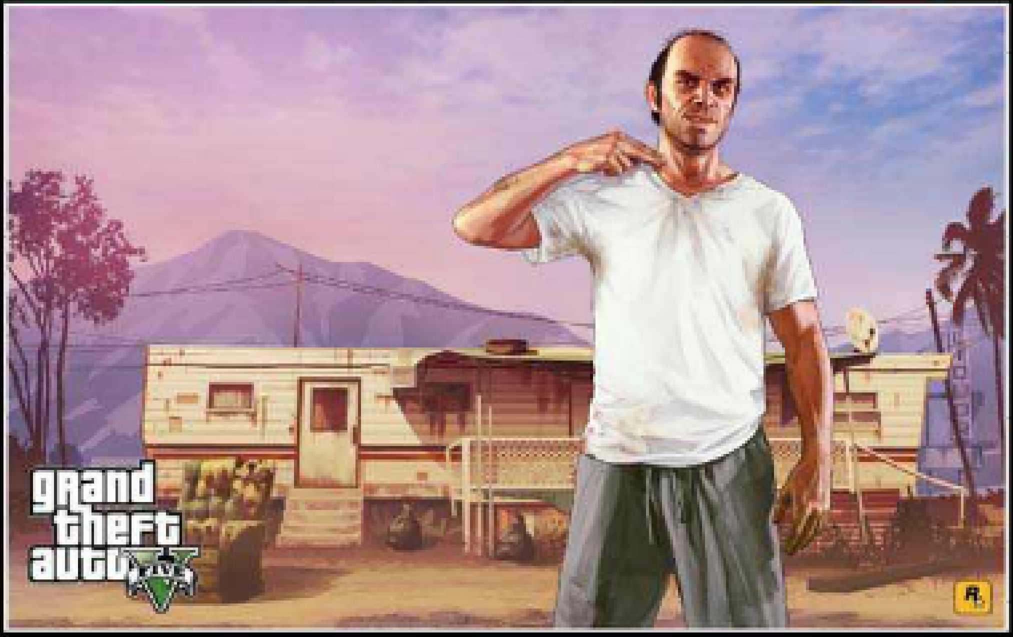
金牌条件：1. 杀死崔弗。

难点提示：1. 这个任务一开始就很烦人，崔弗在剧情后会逃走，而且他完全不按常理开车，所以哪怕是用富兰克林来追击都是很困难的事情，一不小心就会让他逃走成功，需要紧跟着他。等到剧情触发后，对着崔弗身后的汽油射击，就可以烧死他，取得金牌。

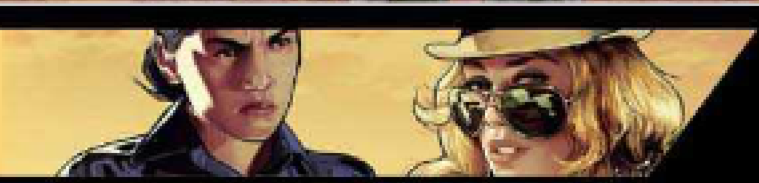
因果循环

金牌条件：1. 杀死麦可。

难点提示：1. 杀死麦可比崔弗还简单点，他也会开车逃走，但逃得不远，然后就跑上了一栋工业建筑当中，这里结构有点复杂，不过玩家不需要亲自开枪干掉他，而是和他抓抓迷藏。最后他会跑上灯塔，玩家爬上去后就能触发剧情。最后玩家可以决定怎么对待麦可，但结果都是一样的。看完剧情就拿下金牌了。



陌生人和怪咖



注意事项

在地图上以？表示的任务，即为陌生人和怪咖。陌生人和怪咖的任务一般都由若干个连续任务组成，需要依次完成。当与这些人物接触过之后，其后续任务会以字母加问号的形式来表现。游戏中一共有17个陌生人和怪咖角色，一共有58个任务。100%完成度要求完成20个，但只有8个角色的任务才被算在内。下表中没有提及完成度的任务表示与完成度无关。100%完成度达成后经过一定游戏时间，会追加最后一个任务：末代妖兽。

由于全成就对陌生人和怪咖任务的金牌也有要求，所以下面将为大家奉上全金牌攻略！注意陌生人和怪咖的整个任务一般分为若干步骤，其中部分步骤不属于任务，故没有金牌要求。例如在巴瑞的任务中，用富兰克林见到巴瑞就会引发"哈草战士 富兰克林"的剧情，之后会出现"寻草历险"、"连拖带拉"这两个任务。在官网上玩家只能查到"哈草战士 富兰克林"，查不到"寻草历险"、"连拖带拉"，而只有"哈草战士 富兰克林"才关系到完成度。

全陌生人和怪咖一览表

角色名	出现条件	对应主人公	备注
艾比盖尔	完成故事任务：闪电突击，并买下声纳打捞码头	麦可	
巴瑞	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	2个任务关系到完成度
比佛利	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	4个任务关系到完成度
克莱	完成故事任务：焦虑小罗	崔佛	
唐姆	完成故事任务：以小吃大	富兰克林	4个任务关系到完成度，最终任务需要完成全部跳伞才会出现
德赖弗斯	收集完50个残缺信件	富兰克林	1个任务关系到完成度，相关成就：解开谜团
埃普西隆	（详见说明）	麦可	相关成就：至高基甫隆！
阿浩	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	1个任务关系到完成度
贾许	完成故事任务：十全十美	崔佛	
玛丽安	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	1个任务关系到完成度
非法移民缉捕者	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	
茉德	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	相关成就：只要活的
奈吉	完成故事任务：重修旧好	崔佛	
欧米加	完成故事任务：出名或出丑	富兰克林	2个任务关系到完成度，相关成就：外星之物
童雅	完成故事任务：有借有还	富兰克林	5个任务关系到完成度
疯狂杀戮任务	完成故事任务：崔佛·菲利普企业	崔佛	相关成就：血光满天
菲利普女士	通关之后	崔佛	

艾比盖尔

当玩家完成故事任务：闪电突击，并买下声纳打捞码头后，她就会出现。接下她的请求后，会引发打捞30个潜艇部件的任务。这个任务既没有相关的成就，也无关100%完成度，而且也赚不到钱，因此玩家可以无视。不过如果想看到最后的结果，那就只能上了。该环节可以在其他深海作业工作时顺便完成。全潜艇部件的分布图详见后文。

巴瑞

巴瑞的任务比较特别，麦可和崔佛是射击，而富兰克林是偷车。富兰克林与巴瑞见面后，会触发剧情"哈草战士 富兰克林"，之后会追加"哈草战士 寻草历险"和"哈草战士 连拖带拉"两个任务，全部完成后就会引发最后的剧情"哈草战士 虚张声势"，不过这个任务就是一个电话就完事了。

关系到完成度的是富兰克林的两个剧情"哈草战士 富兰克林"、"哈草战士 虚张声势"。

哈草战士 麦可

出现条件：完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：麦可

金牌条件之毫发无损：在生命值和护甲受到最小伤害的情况下完成

金牌条件之疯狂连杀：在10秒内杀死7名外星人

所谓的最小伤害具体不明，纱迦成功时大约被体力打掉了1/3也算成功，也许只要不过半就没事。关键在于要躲在雕像后面，后期站在高处的"狙击手"出现时如果位置不对立马要掉大半血。至于疯狂连杀倒是没什么难度。

哈草战士 崔佛

出现条件：完成故事任务：三人成伍

对应角色：崔佛

金牌条件之先发制人：在小丑开始出现前摧毁4辆小丑花车

金牌条件之最强舞者：杀死6名正在跳舞的小丑

一共有5辆小丑车，当它们停下来的时候就会出小丑，因此一定要提前记下小丑车的位置，待其出现后立刻摧毁。崔佛的武器类似霰弹枪，因此一定要近距离才有威力，另外也要注意上弹时间。打掉第1辆小丑车后有个检查点，如果后面打得不好可以直接自杀再试。

哈草战士 寻草历险

出现条件：完成哈草战士 富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在2分45秒内完成

金牌条件之出乎意料：在不被通缉的情况下完成任务

由于警方已经埋伏有兵力在附近，因此按GPS指示的路线出去一定会引发两星通缉。这时你需要上车后出门右转再右转，这时你会看到一个缺口被栏杆挡着。从这里跳下去，然后按GPS走就没问题了。不过接下来时间依然很紧，路上要小心。最后打电话和离开区域的时间不计入金牌条件之中，请放心。

哈草战士 连拖带拉

出现条件：完成哈草战士 富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在1分30秒内完成

金牌条件之已上勾：让报废车保持吊挂直至送到

先上目标车，发现没有动力，然后就在前方找到拖吊车，接下来就是富兰克林最擅长的了。不过这次感觉目标车辆特别容易脱钩，要尽量避免转急弯，而且目标时间也相当紧，颇有难度。

比佛利

狗仔比佛利的任务有很高的人气，不用说，自然是那句“我只在电视上是处女”导致的，这一环节在日版中被改成两个人聊天了……比佛利有4个任务关系到完成度，等于是要全做。

狗仔

出现条件：完成童难的任务：牵拖人生一

对应角色：富兰克林

金牌条件之击倒获胜：确保比佛利第一次尝试就干掉对手

金牌条件之如诗美景：帮比佛利拍到并检验三张照片

如诗美景要求玩家全程紧随加长礼车，击倒获胜则可以通过发动特殊能力来确保成功几率。第一次挑战时就有机会拿到金牌。

狗仔 性爱影片

出现条件：完成狗仔

对应角色：富兰克林

金牌条件之浅尝即止：在跟随比佛利时跳进池子里

金牌条件之如诗美景：在追逐中完成整个脸部辨识程序

如诗美景要求玩家始终将拍摄框对准目标人物的脸部，如果显示为绿色即为成功。需要保持这个过程累计一段时间，由于镜头抖得比较厉害，所以有一定难度。

狗仔 酒后驾驶

出现条件：完成故事任务：三人成伍

对应角色：富兰克林

金牌条件之无法自拔：在追逐过程中全程紧随波比

金牌条件之酒驾大明星：在波比被铐住后拍下她的照片

由于波比的车开得十分亡命，要想全程紧随有点难度，只能多记一下她逃跑的路线。至于何为紧随，纱迦的经验是只要代表波比的蓝点没在小地图上闪烁即可。随后的拍照环节比较简单，记得找个好角度，拍完再传给比佛利，开车走人。

狗仔 皇室丑闻

出现条件：完成狗仔 酒后驾驶

对应角色：富兰克林

金牌条件之沉默的怒吼：在不被发现的情况下偷拍公主

金牌条件之皇室丑闻：偷拍公主购买毒品

公主在目标房屋的后门交易，玩家需要爬到房顶居高临下地偷拍，没有什么难度。当对方拿出毒品、公主的手下掏钱时，拍一张照片就大功告成了。

狗仔 翻脸不认人

出现条件：完成狗仔 酒后驾驶、狗仔 皇室丑闻

对应角色：富兰克林

金牌条件之爆炸行动！：以一击必杀的方式干掉比佛利和他的同伴

对付这种忘恩负义的小人就应该用火箭筒伺候，一击必杀，轻松无比！

克莱

克莱的任务是射击相关，只有两个，完成之后就可以开启打猎活动，和完成度倒是没有关系。

射击练习

出现条件：完成故事任务：焦虑小罗

对应角色：崔佛

金牌条件之买一送一：用一发子弹干掉两只郊狼

金牌条件之霹哩啪啦！：3 个轮胎全部射中，命中率至少要有 75%

金牌条件之信号不良：3 个小耳朵天线全部射中，一枪不失

小天线和郊狼记住位置就不难，麻烦的是三辆车的轮胎。75% 的命中率意味着玩家至少要在 4 枪内打中 3 枪完成任务才有可能，而打轮胎要求玩家确实命中轮胎外圈，直接打轮胎圆心无效，而且还要算提前量，颇有难度。由于没有时间要求，玩家可以只瞄开得慢的大型车，可增加成功率。

公平竞争

出现条件：完成射击练习

对应角色：崔佛

金牌条件之占尽下风：别被任何麋鹿发现

金牌条件之偷心猎人：以击中心脏的方式干掉 3 只麋鹿

没玩过美式打猎游戏的人可能不太清楚麋鹿的心脏在哪里，实际上只要瞄着鹿脖子的根部打就差不多了，如果是从正面射更是万无一失。当你命中心脏时克莱会给出指示，前三只鹿全部打中心脏就算完成任务。

唐姆

唐姆的 4 个任务全部和完成度有关。他的任务全部是特技相关，个个都做得相当精彩，而且难度也不算高。不管是不是为了完成度都强烈推荐一试。

风险评估

出现条件：完成故事任务：以小吃大

对应角色：富兰克林

金牌条件之自由落体：落下 7 秒后才打开降落伞

金牌条件之空中高手：在单车竞速中腾空 2 秒

金牌条件之滑降之王：在与唐姆的单车竞速中获胜

十分牛逼的任务，很容易死个上十次才能过，但由于不要求一次完成，又没时间限制，反而不难。前面的山路随意即可，最后阶段再反超唐姆就行。其他两点不是问题。

水上风险

出现条件：完成风险评估

对应角色：富兰克林

金牌条件之深水炸弹：不打开降落伞并安然降落到水上

金牌条件之飞行高手：骑乘烈焰施展 8 次空翻

又一个屌炸天的任务。机车在空中扳左摇杆就能使出空翻，但要注意落点得在水面。不打开降落伞并安然降落到水上的方法是在即将撞击水面时按 Y 键跳出机车，这样就不会受到伤害了。

目标风险

出现条件：完成水上风险

对应角色：富兰克林

金牌条件之冒险王：落下 8 秒钟后才打开降落伞

金牌条件之正中靶心：完美降落在货车后车斗上

相当有难度的任务，8 秒差不多就是能赶上货车的极限时间，早晚一点儿都是失败，必须反复寻找最适合的时间点。就算是已经完成了全部跳伞活动的人都可能会卡上一卡，嫌麻烦的人可以放弃。

低估风险

出现条件：完成目标风险以及全部的跳伞活动

对应角色：富兰克林

金牌条件之坚定信仰：在唐姆之后跳下并存活

首先请注意任务出现条件。这个任务要拿金牌十分简单，只要追随唐姆跳下去就行，不过记得马上开伞，不然就步了唐姆的后尘喽。

德赖弗斯

为了揭开里奥诺拉·强森谋杀案的秘密，你需要在整个地图上收集 50 个残缺信件。完成这一步骤之后，你就可以面对黑幕，同时解除成就：解开谜团。这 50 个残缺信件的地址如图所示。光盘也收录有收集影像，注意影像的编号和地图是不一样的。

残缺信件很不起眼，加上没有提示，比较难找，所以除了放地图之外，还会有简单的文字说明。富兰克林可以带着爱犬来找，这样会简单很多。但爱犬又不能坐出租车，等于是把寻找的时间用到了赶路上，感觉不值。

当集齐 50 个残缺信件时，地图上自动追加富兰克林的陌生人与怪咖任务：好麦坞的明日之星。顺带一提的是关于这个任务其实游戏中有大量提示，比如电视节目、在特定时间出现的女鬼彩蛋、房地产广告，甚至还有一个专门分析这个案件的网站。

好麦坞的明日之星

金牌条件之卡！：干掉德赖弗斯

要想干掉德赖弗斯是很简单的，当你可以行动时马上掏枪、射击，就搞定收工了。这个老头的嘴实在是太贱了。

全残缺信件地图解说

编号	地点描述
1	集装箱上
2	机场一楼入口处（有LSIA招牌）
3	船上
4	圆形建筑的中层，需要直升机
5	桥下的火车隧道里
6	某间房屋的地上（门口有出售资产的牌子）
7	路边房子的后门
8	大垃圾箱上
9	干涸的喷水池里
10	岛上的沙滩边
11	桥下中央
12	二楼厕所附近
13	桥上的弧顶门下
14	从大型起重机一直往上爬数分钟，在跳伞点附近（风景极赞）
15	从VINEWOOD ZOMBIE右边的楼梯上去
16	工地地面的某个被围起来的凹陷处
17	桥下
18	人工湖的中央
19	屋顶的轮滑场地
20	游泳池的中央
21	住户的门口
22	BOX OFFICE招牌上面的座位之间
23	园林迷宫里
24	游泳池边的某间房子门口

编号	地点描述
25	从巨大I字招牌的梯子爬上去
26	路边的广告牌旁
27	小山顶有BIG招牌的地方
28	小岛上
29	靠山的一段废弃的铁轨旁
30	海边的岩洞里
31	生锈的广告牌后面
32	圆形露天建筑的中央
33	河边草地上
34	桥下
35	教堂前的草地
36	沿楼梯一直爬上工厂最顶层
37	巨石顶端，需要直升机
38	废弃的地下车库入口
39	公路边的小山丘顶部，需要直升机
40	水边的斜坡
41	屋子外围
42	爬上楼梯（需翻进利他教的老巢）
43	塑料大篷里
44	灯塔外围
45	路边的石头背后
46	缆车站（最高峰，徒步上去景色无限美）
47	路边小屋的二楼
48	小屋门口
49	木屋的台阶上
50	小屋里

埃普西隆

这个任务早在完成故事任务：其父其子以及童雅的任务：牵拖人生一后就会出现，不过还有个附加条件。打开手机的浏览器，输入epsilon，回车搜索，进入第一个网页也就是EPSILON的官网，完成在线调查："评价自己的特性"。之后当你打开地图时就会出现新的问号，前往之后就会发展剧情。这是一个连锁任务，每个步骤之间都有较长的间隔时间，下面按顺序解说一下。注意在游戏更新之前，如果玩家在通关后再来做这个任务，有一定几率遭遇任务推进不能的BUG。解决办法是读取通关前的存档，由于本任务只关系到一个独立成就，和完成度以及其他支线无关，因此读档补救是可行的。

1.前往问号，剧情过后麦可会收到一封邮件，信中要求捐款500元。直接从邮件附带的网址进去给钱。

2.再次前往问号，剧情过后需要按邮件要求再捐500元。

3.第三次的剧情要求玩家将5辆车捐给组织。这5辆车中，佩嘉西狂牛（Pegassi Vacca）、贝飞特速雷（Benefactor Surano）、埃努斯金钻耀星（Enus Super Diamond）可以直接从网上定购。绝致 旋风（Declasse Tornado）就在埃普西隆指示的车库附近就能刷出来，丁卡双T（Dinka Double-T）则会出现在故事任务中需要玩家替换手机原型的全都露公司附近的车位。如果没钱的话或不记得具体地点的话，可以按下图找。注意每辆车都要送往指点地点的车库才算完成。

4.五辆车找完，下一个任务要求玩家再捐两次款，每次5000元。

5.按指示在教会网址首页购买教服，价格为25000元。

6.教服送到家里的衣柜之后，连续穿教服生活10天。这里推荐玩家直接在家里连睡，十分无聊。如果睡满一天会有提示，不过有时也会没有。但睡够了肯定有提示。之后的任务需要全程穿教服，不要忘了。

7.赶往下一个任务，没想到更无聊，需要在沙漠里跑8公里。可以用牙签别住A键，然后用橡皮筋或透明胶扳住左摇杆的左下或右下来挂机。屏幕上会实时显示当前跑动的距离。

8.最后按信件要求再捐50000元，获准参加最终任务。这个任务有三种选择：A.服从指示；B.开车带着钱逃走；C.干掉全部保全拿走钱。由于重玩任务时无法保存获得的钱，当然推荐第一次玩的时候选择后两种方式，这个任务的收入有200多万元，十分可观。不过不管选择哪个结局，都可以解除对应的成就。

探索真理

金牌条件之使用原力：在不使用侦测器的情况下找出全部外星工艺品

由于工艺品的位置不会变，只要记下位置直接跑过去就可以了，十分简单。

传递真理

金牌条件之达阵：将梅杜莎毫发无伤地降落

金牌条件之桥下风光：从桑库多沼地的一座桥下飞过

桑库多沼地就在起飞点右边，在入海口就有一座大桥，位置较宽，比较容易飞过。如果速度不快的话，就算飞机砸到地面也可以继续飞行。而且采用这条路线的话还能避免警察的追捕。最后的降落就得看真本事了。对准位置，降下起落架，保持低速，机身与地面平行，以上便是平安降落的诀窍。

模糊真理

金牌条件之邪教干预：杀光所有埃普西隆的保全

金牌条件之不给钱免谈：偷走埃普西隆的钱然后逃跑

一开始的地点动手不安全，推荐先跟到降落点，然后找好掩体慢慢开始打人。因为天上的飞机比较麻烦，因此第一个干掉的就应该是飞机驾驶员或整机。之后先缩在这里把进来的保全都干掉，剩下的几个在外围，一时半会儿冲不进来。这时警察也来得差不多了，赶紧坐上你的车出去，回出发点绕一下。这时你会发现敌人会开车来追你，同时在出发点还有几个红点，这都是你要清的敌人。这一次的三星通缉比较简单，多绕一下就能混过去。之后干掉所有红点，全部消灭才算大功告成了。

阿浩

阿浩的任务只有一个，关系到完成度。完成这个任务之后就会开启街头竞速项目。

竞速时刻

出现条件：完成童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：富兰克林

金牌条件之最佳单圈赛车成绩：1分10秒

金牌条件之屈居下风：在2分50秒内完成比赛

金牌条件之毫发无伤的竞速：在少于5次碰撞的情况下完成竞速

对于赛车游戏苦手的人来说这是个很困难的任务。如果确实想过的话，建议把这个任务留到后期有了好车并提升了能力再来，因为重玩任务时依然没有好车可用。另外就是赛车的时间是累计的，如果第一次尝试无法获胜，那就特定完成不了"屈居下风"了。

贾许

这哥们儿的名字很强，为人更强，纱迦头次打到他的任务时差点儿没笑出来。完成故事任务：十全十美后，崔佛就可以触发他的任务。你首先需要帮他破坏15个竞争对手的卖房标记，地点可以从贾许发来的短讯中的网址查看，并可直接显示在GPS上。完成这一步之后，才会引发之后的连续任务。贾许的任务既无关成就，也无关完成度，但由于比较搞笑，还是推荐。

终结对手

出现条件：破坏完15个标志

对应角色：崔佛

金牌条件之碎骨机：使用近战武器殴打艾佛瑞

金牌条件之及时遇阻：在40秒内让艾佛瑞的车停下

靠近艾佛瑞时他会驾驶绿色跑车逃走，你可以先躲在街对面房子里用狙给他的车胎来一枪。打爆轮胎的话虽然他还能跑，但跑不快，很容易追上。把车逼停之后，用警棍给他一下，"碎骨机"就达成了。

诈领保险

出现条件：完成终结对手

对应角色：崔佛

金牌条件之每下愈况：在不惊动警察的情况下完成

金牌条件之纵火狂：一次就完美倒出汽油痕迹

把车停在大门前，人翻进去。顺着小地图的提示按住RT不放倒好汽油，之后站在墙头给汽油痕迹来一枪，下墙开车走人。只要你逃走的时间够快，就不会惊动警察，金牌轻松到手。

背信弃义

出现条件：完成诈领保险

对应角色：崔佛

金牌条件之内神通外鬼：在逃走之前干掉贾许

金牌条件之警匪追逐：逃进停着的警车

贾许的结局实在让人震惊：崔爷也是你能得罪的？金牌条件比较简单，首先掏钱干掉两个警察和贾许，然后开着车往海边栈桥狂奔，速度快的话到了海边时警察暂时还没追上你，然后愉快地跳水，躲在栈桥下面，就什么警车和直升机都找不到你喽！

玛丽安

疯婆子玛丽安的任务全是体育运动相关的，后期体力加强后再来毫无难度可言。其中富兰克林的任务关系到完成度。

魔鬼锻炼 麦可

出现条件：完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：麦可

金牌条件之竞争者：在不走捷径的情况下战胜玛丽安

比较简单的一个任务，发挥正常的话第一次玩就应该能赢。想拿金牌的话只能从普通的道路上跑，如果玛丽安骂你作弊，那就代表金牌无缘了。后期玩家体力升级后再来跑更是没难度，只是要注意麦可下楼梯特别慢，不妨多用跳跃，另外也要注意在楼梯上卡位。

魔鬼锻炼 富兰克林

出现条件：完成故事任务：弱肉强食

对应角色：富兰克林

金牌条件之冠军：在不走捷径的情况下战胜玛丽安

多种体育运动的综合，途中还有一个飞车，要果断加速飞过。加强过体力的话获胜不是问题。

魔鬼锻炼 崔佛

出现条件：完成故事任务：一家团聚

对应角色：崔佛

金牌条件之单车好手：别在单车竞速时撞到玛丽安

金牌条件之迅雷不及掩耳：在1分42秒内赢得竞速

自行车比赛，有锻炼过体力的话不难。不过这个任务必须获胜才算完成，怕被撞到的话可以考虑在山路地段尾随。

非法移民缉捕者

非法移民缉捕者的任务全部是开车追逐，事先了解路程之后便可事半功倍，不过巡逻车开起来十分无力。要想快速抓到对手，射击轮胎是最好的办法。最后的结局比较出人意料。

民兵边境巡逻队

出现条件：完成故事任务：菲利普先生

对应角色：崔佛

金牌条件之情歌伴我行：在电晕乐团之前开走他们的旋风

金牌条件之停止演奏：在40秒内阻止乐团

追上乐团之后先别急着电晕他们，坐上他们的车就可以搞定“情歌伴我行”。

美国欢迎你

出现条件：完成民兵边境巡逻队

对应角色：崔佛

金牌条件之倒地不起：在30秒内拦下第一团移民

金牌条件之一蹶不振：在55秒内拦下第二团移民

金牌条件之威震八方：用电击枪拦下全部移民

最快追上移民的办法当然是直接撞过去，不过这样的话就拿不到“威震八方”。用电击枪拦下移民的方法是设法和其平行驾驶，这样同伴会自动使用电击枪将其击昏，而且射程还不错。移民逃跑的速度不算快，慢慢追就行了。

拨乱反正

出现条件：完成美国欢迎你

对应角色：崔佛

金牌条件之风水轮流……：在杀死乔伊与约瑟夫前对他们使用电击枪

金牌条件之禁止迁徙：在乔伊和约瑟夫离开农场之前干掉他们

首先干掉农场外的家伙，可以直接走过去用电击枪打晕再杀。之后剩下的一个人会开着拖拉机挑跑，赶紧换上枪打爆轮胎。因为轮胎巨大，因此很容易就能打爆。之后马上换电击枪电晕再杀之。由于电击枪射程非常有限，可以分把两个金牌条件分两次完成。

茉德

这个任务是要玩家抓获4个弃保潜逃犯，你有两种选择，第一种是打死对方，第二种是将对方生擒。后者的难度很高，但只有将其活捉回去见茉德，才能解除成就：只要活的。4个逃犯中你只要活捉一个即可，但如果你将其全部打死，那么很遗憾，本周目你将与“只要活的”无缘喽。图中1是茉德的位置，4个逃犯的位置分别在图上的2、3、4、6。逃犯任务无关完成度，也没有评价。

逃犯1：位于2处。他躲在采石场的正中央，胆子比较小。首先给他的车轮胎狙一发，然后追上去用枪指着他就可以了。乱枪扫射也可以把他吓到。

逃犯2：位于3处。他身边有很多兄弟，可以随便秒杀，不过注意不要伤害了他。用电击枪射击，或是手枪打脚就能将其制服。

逃犯3：位于4处。这家伙是个极限运动爱好者，目前躲在全地图最高的山峰，你可以坐缆车到山顶，很快就会看到他。之后他会马上跳伞，你需要赶紧跟上。之后大家都降落在5，这家伙下地之后速度慢得可以，追上去吧！

逃犯4：位于6处。这个老头手上有枪，不过很快就会开跑，不用管其他人，直接追上去吧！

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

奈吉

这对变态英国狗男女会在完成故事任务：重修旧好后出现，他们的任务都是让你去寻找名人物品，名人物品会在地图上以一个橙色的圈表示，不过实际上都不是像收集品那样需要玩家寻找的，一般都是进去找到名人就可以开始。

好麦坞纪念品-威利

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之愤怒动手：无伤打败威利

金牌条件之随扈：与威利的随扈交谈

“随扈”要求玩家来到俱乐部之后不要从正门进，而是绕到后面从楼梯进送货门，在二楼就会遇到威利的两个随扈。耐心听他们讲完之后就可以走了，之后再秒杀威利逃走即可。

好麦坞纪念品-泰勒

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之斩草除根：用偷袭的方式打昏园丁

金牌条件之高明扒手：在不被发现的情况下偷走衣服

十分简单的任务。先翻进门，然后潜行打晕车旁的园丁。之后从左侧一路潜行，当泰勒背对你时直接拿了衣服走人。

好麦坞纪念品-马克

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之低于标准杆：30 秒内拿到高尔夫球杆

金牌条件之一杆进洞：用爆头的方式干掉马克

金牌条件之四！：干掉马克和他的 3 个保镖

这个任务重玩的话需要先出去抢辆车，注意车身不能太宽，否则进不来。任务时间是从被发现开始算起，先直接把车开进去撞死马克，再灭掉保镖，否则贸然下车的话只会被打成筛子。也可以故意放跑马克，然后将其打死，这样能远离保镖。

好麦坞纪念品-凯莉

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之飞毛犬：在追逐过程中全程紧随戴克西

十分简单的任务，全程追着那只狗就可以了，徒步就行，不用开车，距离也不长。

好麦坞纪念品-拿波里

出现条件：完成以上全部的奈吉任务后。

对应角色：崔佛

金牌条件之跟踪狂：在追逐过程中全程紧随艾尔·迪·拿波里。

金牌条件之意外急症：避免打到医院里的任何人。

金牌条件之完美无缺：在奈吉的车受损最轻的情况下完成。

拿波里的车开得并不飙，因此可以在后面好整以暇地慢慢追。医院场景出现在最后，到这个场景的时候拿波里已经撞车了，因此玩家打开车灯慢慢开即可。最后有个飞车点，但纱迦发现只要之前路上没撞过，这里慢慢开出去，就算底朝天落地，最后也可以拿到“完美无缺”，因此没有难度。

好麦坞纪念品-完结

出现条件：完成好麦坞纪念品-拿波里

对应角色：崔佛

金牌条件之险度难关：在火车撞上之前才离开车子。

金牌条件之机动人心：用火车杀死拿波里

玩家可以选择是杀还是放，不过为了金牌，拿波里必须死。“险度难关”要求玩家在火车撞上前的 1 秒钟才离开车子，正常情况下这明显不可能。因此正确的做法是开着车往火车撞过去，然后高速行驶中按 Y 键跳车，这样就可以达到要求了。玩家在尝试时要把握宁死不快的原则，因为慢而死掉的话还能立刻重试，快了的话得整个任务重玩。

欧米加

完成故事任务：出名或出丑后，富兰克林可以引发这个任务。这个任务关系到完成度以及相关成就：外星之物。任务的完成方法是收集齐 50 个外星飞船的部件，飞船部件比残缺信件大得多，而且靠近时还有嘀嘀嘀的音效，因此难度要低不少。具体位置可以参见地图，全部找齐之后可以获得一辆外星越野车，十分牛逼。可惜纱迦的这辆车因为更新前的车库 BUG 而永远丢失了……

光盘收录有收集影像，注意影像的编号和地图是不一样的。

全飞船部件地图解说

编号	地点描述	编号	地点描述
1	从两个巨大的半球体中间的梯子上去，然后走中央高空管道	25	一棵大树旁
2	地上	26	需要直升机
3	水下	27	游泳池边
4	小岛上	28	海边岩洞的水下
5	沙滩上	29	野外的空地上
6	在半球形钢筋结构建筑的中间	30	一排排整齐种植的作物之间
7	一个打开的破集装箱里	31	路边的小瀑布形成的积水潭里
8	爬上医院楼顶的直升机平台	32	一条横挂着的白布下面
9	桥下的流浪汉营地，在一个向下的楼梯旁	33	路边的小屋的屋檐下
10	从小桥边长长的楼梯爬上去	34	被架起来的游艇旁
11	从马路往下看，可以看到	35	爬上一座巨大天线（可通过音效来判断）
12	圆形建筑的顶端，需要直升机	36	桥墩附近
13	沿小溪前进，会看到旁边有个山洞，洞里就是	37	河边
14	商店街的一条死胡同里	38	白石堆上
15	一座摩天大楼的顶层，需要直升机	39	山上，需要直升机
16	在长长的地下通道中央，白天有不少建筑工人的地方	40	绘有外星人交配的石雕上
17	在一栋背街小楼的平台上	41	水下
18	路边圆形草地的中央	42	河边，注意瀑布容易把人冲走
19	某个屋顶的游泳池，需要直升机	43	海边的小房子里
20	池塘中央的石头上	44	桥面下的弧顶处，需要用直升机钻进去
21	水下	45	空地上
22	河边一条废弃的水管旁	46	山顶
23	水下	47	较大的棚子里
24	岸边	48	路边的一个小隧道里
		49	路边一栋带3层楼梯的小楼的三楼
		50	巨大的牛棚里

童雅

童雅的任务基本一样，就是让富兰克林开着拖吊车去指定地点吊一辆车，出发点都是一样的。吊车时无论是从前方还是后方都可以。吊车的速度不快，但惯性不小，因此过弯时依然要多发动特殊能力来避免碰撞。

童雅的5个任务均关系到完成度，因此必须全部完成。

牵拖人生一

出现条件： 完成故事任务：有借有还
对应角色： 富兰克林
金牌条件之时间： 在5分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利： 让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生二

出现条件： 完成牵拖人生一
对应角色： 富兰克林
金牌条件之时间： 在5分30秒之内完成
金牌条件之脱钩红利： 让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生三

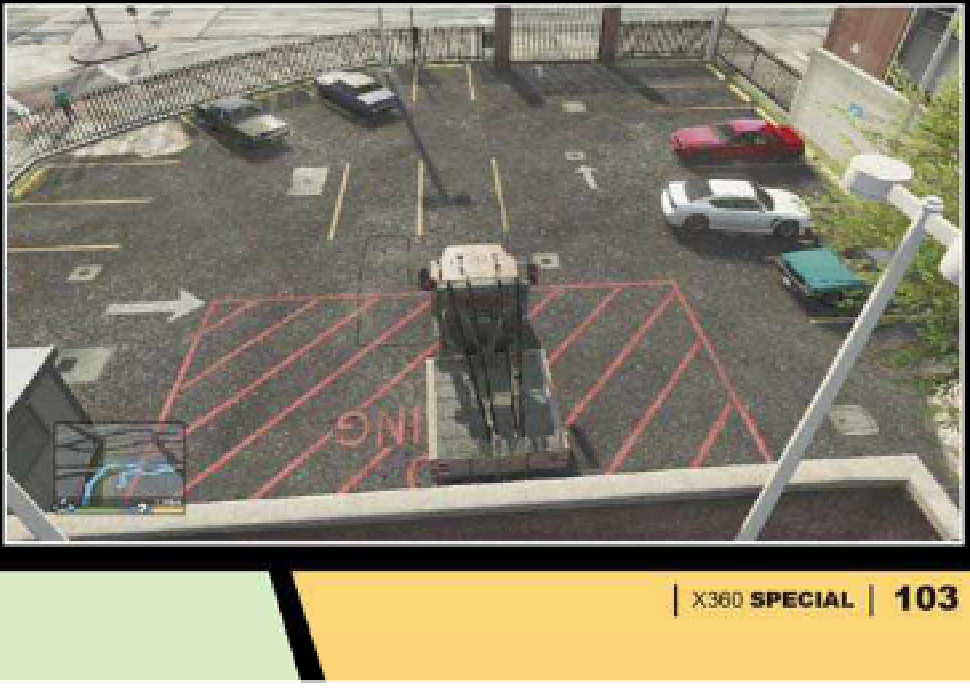
出现条件： 完成牵拖人生二
对应角色： 富兰克林
金牌条件之时间： 在7分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利： 让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生四

出现条件： 完成牵拖人生三
对应角色： 富兰克林
金牌条件之时间： 在6分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利： 让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生五

出现条件： 完成牵拖人生四
对应角色： 富兰克林
金牌条件之时间： 在5分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利： 让载具保持吊挂直到送到



疯狂杀戮

疯狂杀戮是崔佛的专属任务，在完成故事任务：崔佛·菲利普产业后就会出现，每完成一个，新的疯狂杀戮任务会依次出现。疯狂杀戮的玩法很简单，就是在限制时间内干掉一定数量的敌人。不过疯狂杀戮任务有个特别的地方，就是金牌条件必须在一次游戏中达成，而不能像其他的任务那样分开达成。

在疯狂杀戮任务中崔佛的防御力很高，再加上有特殊能力，想死并不容易。由于任务时间很紧，因此最好不要躲着，全力拼杀即可。当体力不足时就发动特殊能力，打完之后再抗一阵子又可以发动。如果感觉发挥不好，可以选择自杀，清零数据再来挑战。

疯狂杀戮一

金牌条件 1：干掉 45 个敌人
金牌条件 2：完成 3 个爆头
金牌条件 3：破坏两辆载具

崔佛的武器是冲锋枪，破坏载具推荐用手雷。爆头可以优先完成。站在开阔地打会大大加快杀敌速度。

疯狂杀戮二

金牌条件 1：干掉 45 个敌人
金牌条件 2：完成 6 个爆头
金牌条件 3：破坏两辆载具

崔佛的武器是微冲，打法和上一个差不多，位置推荐站在十字路口，不过注意别被车撞倒浪费时间即可。

疯狂杀戮三

金牌条件 1：干掉 50 个敌人
金牌条件 2：完成 6 个爆头
金牌条件 3：破坏两辆载具

崔佛的武器是微冲，这次的时间比较紧，推荐冲进一开始的巷子里杀，注意屋顶的敌人要尽快清，否则不会刷出新一批的敌人。

疯狂杀戮四

金牌条件 1：干掉 45 个敌人
金牌条件 2：完成 6 个爆头
金牌条件 3：破坏两辆坦克

很爽的一关，崔佛有榴弹枪和冲锋枪。首先用冲锋枪赚够爆头数，之后就全程榴弹枪，把载具破坏的话上面的敌人也会全灭，因此杀敌数不是问题。不过中途出现的两辆坦克要小心，在不开特殊能力的情况下一炮就能让崔佛归西。开了特殊能力之后被击中也有很大硬直，因此跑着打比较安全。本关另一个要小心的就是车辆爆炸后有一定几率往崔佛撞过来，这也是近乎一击必杀的。

疯狂杀戮五

金牌条件 1：干掉 30 个敌人
金牌条件 2：完成 10 个爆头
金牌条件 3：破坏两辆载具

崔佛的武器是霰弹枪，由于爆头要求比较高，所以开枪时尽量枪口上扬，多制造爆头机会。两分钟干掉 30 个敌人没有难度，注意别被载具撞到就行。

菲利普女士

这个任务的发生时机是通关之后，当崔佛回到自己一开始的藏身处时，就会遇到她的妈妈——菲利普女士。接下来崔佛需要找一辆装满药的车，只要自杀进医院，出来的时候就能看到这种车。然后把车开回家就算完成了。

随机事件

顾名思义，这是在游戏中随机出现的事件，一共有57种，100%完成度只要求完成其中14种，难度不大。随机事件其实并非随机，其发生的地点都是固定的，只要玩家选择的角色正确，而且不处于任务之中时，就会遇到这些事件。

部分随机事件对故事进度有要求，因此玩家可以在通关后再来补齐。但要注意其中有一个任务要求故事进度不能早于某个阶段，十分坑爹，有志于全随机事件达成的朋友请具体看“西门·叶特里恩”这个部分。

随机事件出现时，屏幕左下方的小地图会突然刷新一下，同时地点上出现一个蓝点，这就表明随机事件出现了。随机事件的种类多种多样，大部分都不能重复发生。随机事件完成后的奖励也是多种多样，从几百块钱到直接提升能力应有尽有，最为宝贵的是股票相关事件，可以令玩家手上的钱大幅增加，一定要留到关键时刻再用！另外要注意的是部分载人任务让崔佛去完成的话会出现送往利他教的提示，这和成就相关，而且连送三次之后还有后续事件，但送过去的话将不算完成这一随机事件。

抢劫自动提款机

地图标记：黄黑美元符号

对应角色：全部

有人在ATM取钱时被抢，干掉劫匪可以拿到几百元，之后可选择是否要将这笔钱还给失主。归还的话可以获得几十元感谢费，同时特殊能力槽回复。更狠的选择是把失主也干掉，这样能多拿几百元。

运钞车

地图标记：红白盾牌标记

对应角色：全部

一共有10个。抢运钞车的最好办法就是用粘雷把后门炸开，或用大威力枪枝射击后门中间的门把手。里面的现金数量不等，不过不会超过1万元，比较坑爹。

劫店

地图标记：绿白手枪标记

对应角色：富兰克林

一共有19家店可以抢劫，只要用枪瞄准店员，他就会乖乖地把收银机里的钱掏出来。100%完成只要求抢过1家店即可。

弃置载具1

地图标记：1

对应角色：全部

靠近这台废车后，会有人从背后把你电晕，之后你将全身赤裸地在铁轨上醒来。这样也算完成这一事件，但更推荐用麦可或崔佛在靠近车时发动特殊能力，这样有足够的时间来把那个家伙干掉。

弃置载具2

地图标记：2

对应角色：全部

车里有人干那调调，靠近之后还会有两个恶心家伙来攻击你，迅速灭之。

逮捕1·2

地图标记：3·4

对应角色：全部

警察正在抓坏人，你可以选择帮哪一边，或是全部干掉。只要干掉警察就会获得犯人250元的谢礼，不过接下来将是三星通缉。如果击毙或击伤犯人，就算帮警察，但没有谢礼。而且如果你吓到了警察，一样会因为妨碍公务而受到通缉。

机车窃贼城市1

地图标记：5

对应角色：全部

帮车主把被偷的自行车抢回来。用汽车追自行车当然没难度，不过别用力过猛把车给撞毁了。完成之后体力+3，过一阵子后车主会送价值10万元的美美动物食品股票，真是人不可貌相。

机车窃贼城市2

地图标记：6

对应角色：全部

和偷车1完全一样，不过完成之后的奖励只有体力+3，没有股票。果然屌丝和高富帅是不同的！

边境巡逻队1·2·3

地图标记：7·8·9

对应角色：全部

这个事件不用刻意去触发，直接开在路上时就有可能遇到。内容是一帮骑机车的家伙向你挑衅并开枪射击，只要出手将这帮不知天高地厚的家伙秒掉即可，奖励是区区700大洋。

葬礼

地图标记：10

对应角色：全部

两个家伙正在活埋某黑社会头目的千金，直接干掉他们救出妹子吧！之后把妹子送往目的地就行了，事后可获得特殊能力槽全满的奖励。而且过一阵子后该头目还会送来一笔感谢费。

如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把妹子送到利他教，当然这就不算完成了。

巴士导览行程

地图标记：11

对应角色：全部

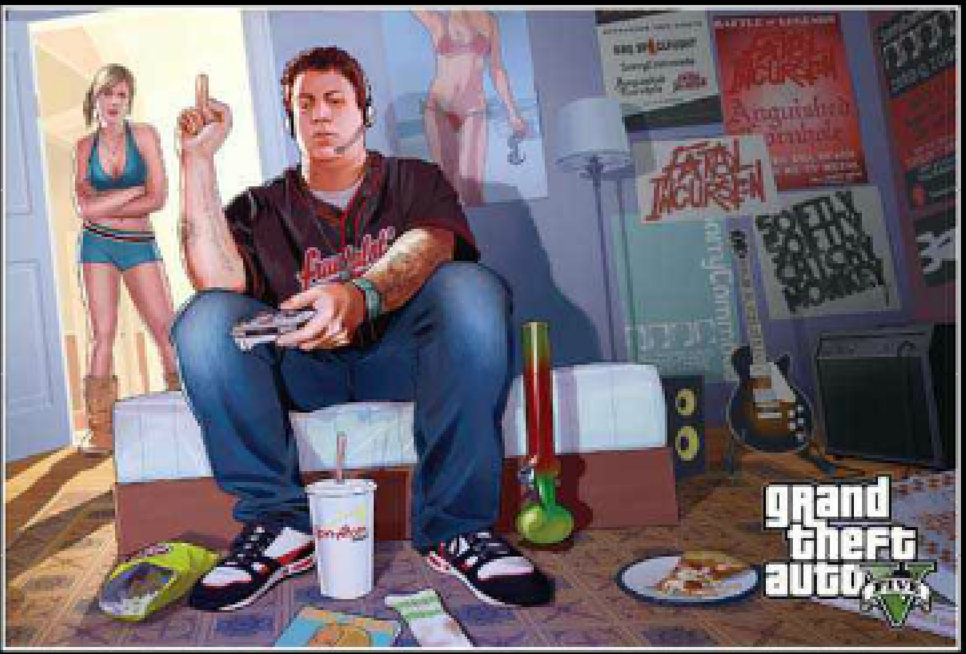
这个随机事件对时间有要求，只有地图上出现好麦坞旅游标记时才能发生。到达指定地点后坐上巴士开始观光即可，一次40元。虽然没有奖励事件，但洛圣都一日游就是最好的回报。

偷车1

地图标记：12

对应角色：全部

帮失主追回他的车，同时要注意不能造成太多损害。枪法准的朋友可以直接瞄贼的头打，车技好的人就尝试通过侧面撞击迫使其下车吧。干掉窃贼之后把车开回去交差，奖励是驾驶+5。



偷车2

地图标记：13
对应角色：全部
和偷车 1 一样，但回报不同。除了驾驶 +5 外，失主隔天还会发来感谢信，并赠送一套西装。

追赶窃贼城市1·2

地图标记：14·15
对应角色：全部
追赶开车逃逸的抢劫犯，通过射人或射胎来阻止其逃跑，之后捡起地上的钱包，可以自由选择是否归还失主。选择归还的话只能获得十分之一的感谢费，但特殊能力槽可以补满。1 和 2 的区别在于 1 的犯人是开小货车，2 的犯人是开摩托车，而且 1 的涉案金额是 2000 元，2 是 500 元。

追赶窃贼乡间1·2

地图标记：16·17
对应角色：全部
和追赶窃贼城市一样，只不过乡下果然要穷不少，1 的涉案金额是 250 元，2 的涉案金额是 120 元。

车祸救援

地图标记：18
对应角色：全部
在公路旁遇到受伤的女车手马丁内兹，按她的要求送回老巢即可。注意马丁内兹身受重伤，如果有意拖延的话会重伤不治。这是一个强烈建议完成的随机事件，因为马丁内兹得救后可以成为抢劫帮手，她车技高超，分红才收 5%，太合算了！但她必须等到第一个劫案发生之后才会出现。

工地意外

地图标记：19
对应角色：全部
玩家要帮助一名被困在车里的工人，对策是开推土机把水管推开，注意成功后自己也要赶紧逃走，否则就只能进医院了。如此搏命换来的奖励是驾驶 +2。

乡村帮派战争

地图标记：20
对应角色：麦可、富兰克林
遇到毒贩和飞车党黑吃黑，直接全灭之。注意飞车党还有援军，事成之后获利 1000 元。

乡村抢案

地图标记：21
对应角色：全部
警察正在追捕两名抢劫犯，两人身上各有 5000 元。可以帮犯人，也可以杀了犯人之后拿了 1 万块闪人。

交易出错

地图标记：22
对应角色：全部
黑帮之间的交易出了点儿问题。在山坡下的一个生还者旁边有一个皮箱，里面是 25000 元，拿了走人。之后会出现几辆车追过来，全部秒之。

女佣人生

地图标记：23
对应角色：全部
一对夫妻正在吵架，老公气得只好去高尔夫俱乐部过夜。送过去的话可以获得 80 元车费，同时解锁困难等级的高尔夫球对手：卡斯楚。
如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把卡斯楚送到利他教，当然这就不算完成了。

毒品枪战

地图标记：24
对应角色：全部
这是一个初期用来赚钱的好方法。当靠近指定地点时，如果提示这是一个可以突袭的制毒农场，那么只要干掉这里的所有敌人，再拿到地图上提示的货物，就可以赚到 3 万 ~ 10 万元。这个随机事件可以反复来刷，但每次必须间隔较长时间。

酒醉驾驶1·2

地图标记：25·26
对应角色：全部
把喝高了的两位送到指定地点，事成之后的报酬都是 80 元车费。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。1 的客人是一对父子，2 的客人是一对情侣，而且在途中还有掉节操的表现，必须送往利他教以正视听！

逃离狗仔队

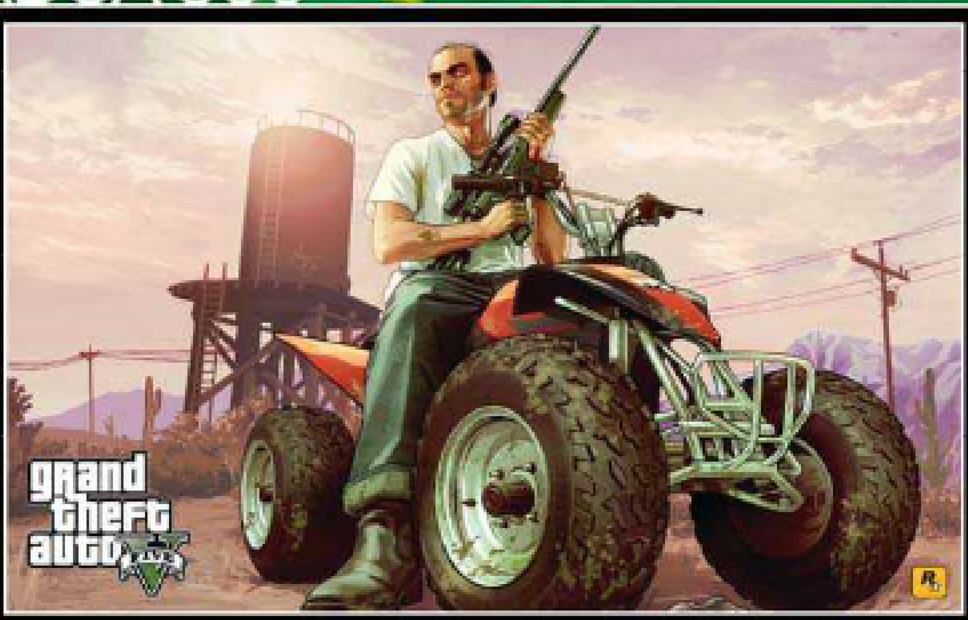
地图标记：27
对应角色：全部
帮助一位女明星逃离狗仔队的追踪，但注意不能伤害狗仔，否则就算失败。送到目的地之后可以获得 750 元感谢费，如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。

帮派威胁

地图标记：28
对应角色：麦可、崔佛
一名女子请求你的帮忙，但当你进入小巷之后会出现埋伏。如果你对这个丑恶的城市绝望了的话，立刻拔枪把这帮人全部干掉吧！干掉这帮家伙可以回收数百元子弹费。

逃亡车手

地图标记：29
对应角色：全部
载着两个家伙去目的地，突然受到通缉，原来这两位是刚作完案的歹徒。你可以直接干掉这两位，不过没有任何好处。相反如果能摆脱警察的追捕送他们去目的地，那么可以获得 2000 元感谢费，同时还可以解锁抢劫帮手：派奇（枪手），分红为 12%。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。



搭便车1・2・3・4

地图标记：30・31・32・33

对应角色：全部（2为崔佛、富兰克林）

搭便车任务就是把客人运往其指定的地点，尽管目的简单，但故事都很有意思，而且回报各不一样。

1的回报虽然只有100元和驾驶+5，但客人会提示你购买客来亭电讯的股票。数天之后该股会上涨30%！请务必留到通关后拥有最多资金时再来。

2的回报是驾驶+5，同时可以和这位神经兮兮的妹子厄休拉成为炮友。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，不过这么做的话明显亏了……

3的回报是驾驶+5，而且这位妹子的男朋友实在欠扁。不爽的话直接卖给利他教好了。

4是帮助一位逃跑的新娘，途中她的未婚夫会追上来，注意不能杀他。不过只要你一掏枪他就吓尿了。回报是驾驶+5，同样也可以卖给利他教。

利他主义流氓

地图标记：34

对应角色：麦可、富兰克林

两名变态绅士正在调戏一名女子，虽然回报只有80元，但还是应该干掉歹徒送妹子回家，这才是真绅士的风范！

诱拐少女到暗巷

地图标记：35

对应角色：麦可、富兰克林

一位少女色诱你进巷，之后又是一群人围上来。你可以选择先老老实实就范，也可以直接开杀，不过奖励就不用指望了。

偷袭抢劫1・2・3

地图标记：36・37・38

对应角色：全部

老规矩，干掉犯人之后可以独吞所得，也可以物归原主，还可以连失主一起干掉。不过无论如何都只是一笔小钱。其中2略为特别，如果动作慢的话失主会被犯人干掉。

载送犯人1

地图标记：39

对应角色：麦可、富兰克林

发生车祸的警车旁有个罪犯，如果你把他送到目的地，可以获得驾驶+3作为奖励。

载送犯人2

地图标记：40

对应角色：麦可、富兰克林

穿橙色囚衣的犯人靠近车门后会拔枪抢车，不管结果如何都没有奖励。

抢劫商店1・2

地图标记：41・42

对应角色：全部

老套的抢劫案。1发生在包柏理发店，歹徒坐的是小货车，追起来格外费劲。如果你把拼死拼活追回的2000元还给店家，没有任何奖励，实在坑爹。2发生在郊区服饰，把2000元还给店家后，下次来这里购物时可打七五折优惠，相比之下真是厚道！

西门・叶特里恩

地图标记：43

对应角色：麦可、富兰克林

全随机事件中最麻烦的一个，只能在故事任务从“错综复杂”到“菲利普先生”之间的时段完成，并需要完成“交换条件”。该随机事件在地图上不会显示。在错综复杂完成之后，车行被撞碎的玻璃会用木板封住，木板左右两边的玻璃门会上锁，但在特定时段（如下午4点～5点）不会上锁。这时只要进去干掉两个持枪保镖就算完成任务。如果离开时出现自动保存的标记，即代表成功。如此麻烦的事件，奖励却是ZERO。

正中下怀

地图标记：44

对应角色：全部

飞车党试图凌辱一位女性，如果能成功救出这位女性并把她送回家，路上还会有追兵出现。这个任务没有任务奖励，嫌烦的话可以让老崔直接卖给利他教。

重机窃贼

地图标记：45

对应角色：全部

帮忙抓偷重机的歹徒，之后可以选择是否归还车子。如果归还的话，驾驶+5；如果不归还的话，可以获得著名的在线模式BUG车：佩嘉西801。当然现在已经没BUG了。（笑）

雄鹿快跑

地图标记：46

对应角色：全部

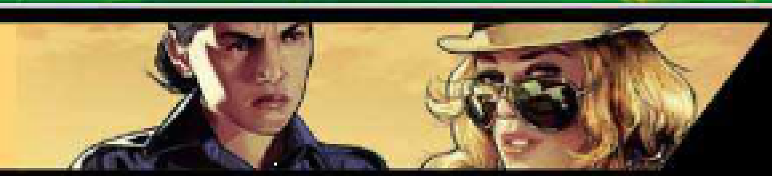
比较搞笑的任务。玩家要帮助一位只穿粉红内裤的新郎回去结婚，路上风波不断，还有时间限制。事后奖励是一辆礼车：埃努斯 金钻耀星。能被埃普西隆教看上的车，当然不差！

决战利他教

这个事件不算入随机事件中，不过还是解说一下。老崔把人卖去利他教时，可以解除成就：为虎作伥。如果累计卖了4人之后，再去利他教就会引发这个事件。之后就是和教徒们的决战，全部杀光之后可以找到几个公文包，里面都是数万元。此外这里还有火箭筒等武器，可谓装备精良。

不触发这个事件也可以进入利他教，具体请参照地图上的黑白X位置。不过进去之后会受到围攻。如果玩家控制老崔在送人之前先进来杀过一遍，那么将错过所有与之相关的剧情。

爱好和消遣



游戏中一共有 17 种爱好和消遣，共计 59 项。百分百完成度要求玩家完成其中的 42 项，不过和陌生人和怪咖一样，并不是所有爱好和消遣都算在内，下面就为大家以列表的形式进行说明，没有提及完成度的任务表示与完成度无关。很多爱好和消遣也有金银铜牌的统计，不过由于成就要求不高，大家可酎情完成。

全爱好和消遣一览表

项目名称	备注
空中武器走私	5项，相关成就：军火竞售
地面武器非法买卖	5项，相关成就：军火竞售
弃保逃犯	此即陌生人和怪咖中的莱德任务
接私人客户	相关成就：抢钱载客
打猎	此即陌生人和怪咖中的克莱任务的后续
飞行学校	100%完成度要求在12个课程中至少各拿到一面铜牌
跳伞	100%完成度要求完成13个跳伞任务
越野机车或全地形车竞速	100%完成度要求在6场比赛中至少各拿到一面铜牌
物业管理	购买对应物业后出现
水上竞速	100%完成度要求在4场比赛中至少各拿到一面铜牌
打靶	100%完成度要求在6种武器的18个挑战中至少各拿到一面铜牌
网球	100%完成度要求赢得一场网球单打比赛
高尔夫球	100%完成度要求以低于标准杆的成绩完成一场9洞高尔夫球
飞镖	100%完成度要求赢得一场飞镖比赛
三项全能	100%完成度要求在3场三项全能比赛中至少各拿到一面铜牌
街头竞速	完成阿浩的任务后出现，100%完成度要求在5场街头竞速比赛中至少各拿到一面铜牌
脱衣舞	100%完成度要求点一支私人脱衣舞
拖车	完成童雅的全部任务后出现
瑜珈	完成故事任务：平安喜乐后出现

走私

当崔佛买下麦肯锡机场机库之后即可开展空中和地面的走私任务。空中武器走私比较麻烦，原因在于回来还得降落，一旦失误就得整个任务重来。首先飞行方向是很有讲究的，一些背山的目标就需要切着山飞行而不是对着山飞行，寻找合适的路线会省下不少时间。轰炸方面，推荐飞近目标时降速，扔完之后立刻加速。高度问题不是特别大，只是越高就需要越大的提前量，玩家可根据自己的实际情况来挑选顺手的高度。第 5 个任务要求玩家用连环炸弹来秒杀竞争对手，对飞行方向有很高要求，好在没有时间限制，慢慢来就行。

地面武器非法买卖只要记好路线提前出发，难度并不大。

两种任务各完成 5 个之后，即可解锁成就：军火竞售。

接私人客户

当富兰克林买下市中心计程车行当上老板之后，有一定几率会收到公司来电，要求接载私人客户。这个任务和随机事件中的送人差不多，但会有不少剧情，还有可能出现战斗场面，注意一定要达成最后目标才算完成。当玩家完成一次这样的任务之后即可解锁成就：抢钱载客。在没事的时候，推荐大家还是做做这方面的任务。

跳伞

13 个跳伞任务十分有趣。一般这种任务的触发地都会有一架直升机，走过去按 Y 即可开始跳伞。也有部分跳伞是需要捡起地上的跳伞包来触发的。跳伞任务虽然有一定难度，但可以随时重试，因此要想通过的话不难。跳伞任务只要完成即可，没有评价要求。

下面介绍几个跳伞诀窍：

1. 如果想飞得更远，就要尽快开伞，然后什么键不按即可。

2. 左摇杆扳上是加速下落，扳下是减速下落。

3. 小幅改变方向用左摇杆，大幅改变向用 LB、RB。

4. 同时按 LB+RB 可大幅减速，一般用于最后的落地阶段。

部分跳伞任务的触发点可能会让玩家误解，下面介绍一下。任务编号以大地图上的编号为准。

5 号：大楼门口花坛旁边地上的跳伞包。

6 号：需要一直沿梯子往上爬。

7 号：必须坐直升机才能抵达。

物业/管理

游戏中玩家可以花钱购买物业，游戏中共有 25 处资产可以购买，部分资产会限定购买角色。100% 完成度要求购买 5 处资产，你可以选择价格便宜的资产来购买。

物业分为两种。一种是像车库、机场、码头这种能提供玩家便利之处的资产，不过没有其他收入；另一种每月可以得到一定的收入的资产。不过资产带来的收入远远不及你掏出去的钱，回报率较高的电影也需要 100 周才能回本，除非你准备在这座城市里奋战很久，否则的话想通过买资产赚钱是断不可行的。

游戏通关后的几千万资金如果不买点资产的话，还真用不出去。一般来说买资产都需 100 周以上才能回本，不过对于想长时间流连于洛圣都的人来说还是值得投资的。不然这几千万的钱留着干嘛呢？而且部分资产买下来之后还会引发特殊任务，例如打倒竞争对手、打退来犯的黑帮等等，值得一试！以下推荐几个优秀资产：

多普勒剧院	76周回本
一毛钱剧院	76周回本
吞云吐雾会馆	22周回本
龙舌兰酒吧	122周回本
大水罐酒吧	106周回本
鸡窝酒吧	87周回本

游戏中最贵的两处物业都很不划算。3000 万的那个电影院需要 211 周才能回本，坑爹的高尔夫球场更是需要 567 周才能回本！而且高尔夫球场买下来之后自己带朋友来还得付钱，惟一的好处就是可以穿任何衣服去打高尔夫球，实在是太尼麻坑爹了！

其他

名为“其他”的这些杂项，包括了游戏的方方面面，一共有 30 项。100% 完成度要求完成其中特定的 16 项，这 16 项相当花费时间，能否达成可以说是对你是不是真饭的重大考验。另外还有一些项目虽然和完成度无关，但又直接关系到特定成就，完美主义者依然不能错过。

网上订车

通过手机网络的旅游与交通，你可以定购各种车辆，从最便宜的自行车到最昂贵的豪车应有尽有，最夸张的是还能定购坦克。定购的车辆会出现在你的车库之中，100% 完成度要求你至少在网上定购过一辆车。

看电影

去电影院看场电影吧，3 家电影院的位置都会在地图上标出来。100% 完成度要求你至少看过一场电影。顺带一提的是，通关后还可以观看麦可当制片的那部电影。

遛狗

相信很多人在剧情之后就再也没理过可怜的狗狗。换上富兰克林去带小查转一圈吧！遛狗时可以扔球和它嬉戏，玩上一阵子可以给完成度添上一笔了。

特殊服务

当玩家夜晚开车来到特定地点时，一些穿着暴露的街边女性会问你是否要特殊服务，注意对方会拒绝上破车、敞篷车。当对方上车之后带她去没有人的地方，就可以开始 HAPPY 了。100% 完成度要求玩家至少接受一次特殊服务。

私人服务

在脱衣舞俱乐部花钱可以让女郎为你跳私人舞，如果把她的好感度提升，因人而异有时会答应和你发展进一步关系。之后用电话把她叫出来就算成功了。100% 完成度要求玩家至少接受一次私人服务。

劫店

游戏中有 19 家商店可以抢劫，位置参见随机事件部分。这种抢劫十分简单，只要冲进去拿枪对着收银员即可，每次收入不多，最低 100 元，最高 1200 元，聊胜于无。注意不能打死收银员，否则不算抢劫成功。100% 完成度只要求玩家成功劫过一家店即可，十分简单，有时玩家换人时就会出现在某一家店外。

太空船部件

收集太空船部件也就是陌生人和怪咖中的欧米加，一共有 50 个太空船部件有待收集。和残缺信件一样，你可以借助狗狗的力量来帮忙寻找。靠近太空船部件时会有特殊音效，因此比残缺信件找起来容易一些。100% 完成度要求玩家收集齐全部 50 个太空船部件，找齐全部部件完成任务还会获得一辆特殊载具。

残缺信件

收集残缺信件也就是陌生人和怪咖中的德赖弗斯。具体就不多说了。100% 完成度要求玩家收集齐全部 50 个残缺信件。

侧飞挑战

游戏中存在着 15 个侧飞挑战，你只要完成其中的 8 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到成就：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。建议玩家先上飞行学校来提高自己的飞行技巧。侧飞挑战的内容一般都是从两座毗邻的摩天大楼之间侧着飞过去，具体地点参见地图。

侧飞点分布图

穿桥引线点分布图

飞车特技点分布图

穿桥引线

游戏中存在着 50 个穿越桥洞的飞行挑战,，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到成就：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。根据桥洞的高度推荐采用的飞机也不太一样，记得让飞行数值高的崔佛来挑战。

注意部分桥洞要求完美通过，有一点点碰擦都不行。如果飞过去时没有提示完成新的挑战，就得重来了。另外游戏更新之前有可能出现 BUG，即无论多么完美飞过都不算通过，这种情况下需要换一架飞机来开。

飞车特技

可能很多玩家在流程中已经发现了部分飞车特技跳跃点。和飞行挑战不同的是，特技跳跃有失败的可能，玩家必须让载具平稳地四轮着地才算成功。游戏中存在着 50 个特技跳跃点，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的飞车特技关系到成就：我行我秀。根据跳跃点的性质，玩家需要准备的载具也不一样，例如有的跳跃点用摩托车才好完成。

核废料

游戏中有 30 个核废料收集，收集核废料无关完成度，但关系到成就：废料管理。另外每回收一个核废料可拿到 23000 元，30 个收集完的话还是一笔不小的收入。水下作业十分麻烦，不过由于有探测程序，因此难度不算高。

朋友聚会

在游戏通关后你可以打电话把另外两位主人公拉出来搞聚会，100% 完成度要求你完成以下 4 种活动：看电影、丢飞镖、去脱衣舞俱乐部和逛酒吧。

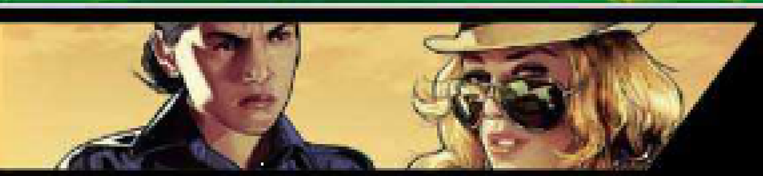
无关成就和完成度的杂项

埃普西隆遗迹：一共 10 处，收集后可以更好地了解埃普西隆的秘密。

潜艇部件：这也就是陌生人和怪咖中的艾比盖尔任务，一共有 30 个部件，靠近时声纳会直接在地图上提示。

隐藏宝箱：游戏中存在着 12 个宝箱，里面隐藏着数万元资金。在初期可以用来赚点儿启动资金。

心得分享



挂机练能力

从能力增加方式来看，挂机练能力是完全可行的。推荐玩家使用连发手柄，另外请备齐橡皮筋、透明胶、牙签。

体力：找个荒野，用牙签卡住A键，摇杆往左下或右下方固定，就可以了。

潜行：找个有敌人的任务，走到墙角，进行潜行模式，摇杆固定往角落里不断走就可以了。附近的敌人越多越容易练。

飞行：直接开个直升机连发RT键即可，不过这种方式的速度着实堪忧。

肺活量：有了潜水服之后，在水下挂机即可。话说回来都有潜水服了还要肺活量干嘛……

潇洒过5星

游戏中的5星通缉不是吹的，正常情况下玩家几乎就是被秒的命，但也有办法让你能潇洒过5星，那就是上火车。即使是5星通缉的电脑，对于高速行驶的火车也没有办法，而玩家还可以在火车上偷射警察军队玩儿，再加上风景这边独好，真是太享受了！来，兄弟们唱起来！让我们红尘作伴，活得潇潇洒洒，策马奔腾，共享人世繁华！

单机暴富

注意事项：

1. 以下有轻微剧透！

2. 此法在更新之后获利已大幅下降。不过操作得当的话几亿身家仍然不是问题。

3. 读档并不能恢复股票的走势，反而必定会让股票涨势受阻，因此要见好就收。

玩家在游戏中拥有数不清的赚钱方法，从最简单的杀人抢劫到高大洋的炒股都可以。只不过部分赚钱方法实在太慢，如开出租车，辛苦跑一趟也就几十块钱而已。故事中包含了若干个劫案任务，可以为玩家提供近3000万元的收入，十分划算。这里介绍一下游戏中究极的赚钱方法，那就是股票。股票的买卖方法是调出手机，选择网路→财经与服务→LCN或BAWSAQ→市场。由于3名主人公的金钱是分开计算的，因此在执行让股市发生剧烈变动的行动前先换人买好股票。

1. 首先玩家正常推进剧情，当发展到富兰克林获得暗杀任务之后，即可开始赚钱大计。第一个暗杀任务是饭店暗杀行动，必须完成。完成之后贝塔制药（BAWSAQ）的股价会大涨约80%。

2. 之后跳过所有的暗杀任务不做，直到游戏通关后拿到近3000万元的巨款再来。先来多重暗杀行动，该任务完成后，帝邦尼尔（LCN）股票会上涨约80%。这时红木烟业（LCN）会暴跌，果断购入。之后经过相当长时间后，红木烟业会暴涨300%，从此大发！

3. 凶残暗杀行动。先入水果电脑（BAWSAQ），待其涨至55%左右时放掉。然后投资其竞争对手多硬电脑（BAWSAQ），最后可以涨至30%。（题外话：这就是苹果和微软吧！）

4. 巴士暗杀行动。成功之后威皮（BAWSAQ）的股票会暴跌，待其跌破200点后果断购入，待获利达到100%时放掉。

5. 工地暗杀行动。这回获利的股票是黄金海岸（LCN），大约可以涨至80%。

6. 随机事件之送人去机场，完成后客来亭电讯（BAWSAQ）股票可以上涨30%。

如果全部都能顺利完成，最后3名主人公身价有望突破20亿，富可敌城。游戏中的股市变动是随游戏时间而变化的，一般很慢，但在发生特定事件时除外。可以用睡觉存档的方法来加快时间的流动，跳过存档过程时间一样会经过。不过需要注意的是存档读档对股市行情没有影响，因此差不多达到目标值时就应该果断抛出，以免杯具发生。

如果阁下已经不幸把所有暗杀任务做完，那么只能指望股市的细微变化来赚钱了。尽管这种赚钱办法很慢，但由于通关后本金雄厚，哪怕只变动千分之一，也有数万元入账，远胜做其他任务或购买资产。就算出现小亏也没关系，多等一下就可以涨回来。

联网暴富

对于能联网的玩家来说，就算错过了暗杀任务，要想继续赚大钱也不是没有可能，那就是在线股市BAWSAQ。和LCN相比，BAWSAQ还是有可能按天数出现较大波动的，因此赚钱也成为了现实。虽然股市的波动掌握在Rockstar手中，不能用读档的方法来改变，但BAWSAQ还是很有规律的，那就是——买涨不买跌。

股市的波动可以在官网直接查看，地址是：http://zh.socialclub.rockstargames.com/games/gtav/bawsaq

如果你发现有一支股票一直处于涨势，那就毫不犹豫地跟进吧！相反如果你想抄底，也不要在你觉得的最低点出手，而是一定要看到它有上涨趋势时再出手。在纱迦行文时，目前符合这两个要求的股票是武装国度（AMU）和啤士瓦舌（PIS）。不少朋友靠PIS赚了数亿元。

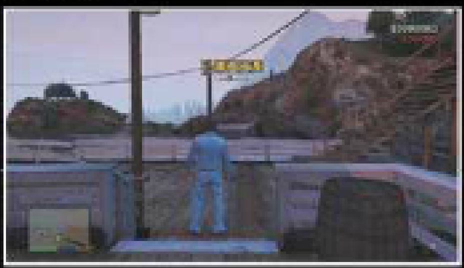
省时技巧

当你的载具毁坏时，只要快速换人再换回来，就可以修好载具；如果你的人困在一个很远的位置，与其手动跑回来，倒不如直接换人睡觉，8小时后他就会回到市内。推荐换麦可，他在家里出现的几率最高；被警方通缉时嫌麻烦又不想损失钱的话可以先把身上所有钱买股票，然后用火箭筒或手雷把自己炸死，很快就会从医院出来。

免费物业

在游戏更新之前，有秘技可以免费购买资产。在购买资产时游戏会需要玩家进行一次确认（资金要能购买资产时才成立），确认购买后会进入短暂的资产展示动画阶段，这时候按START键进入菜单，在游戏选项卡选一个任务重玩，任务结束后回到游戏中，就会发现资产已经买下，但是钱没有扣，等于免费购买。

但此法有一定后遗症，用来买机库、车库、码头的话，会出现买了却不能使用的问题。购买其他物业，也有几率出现不能触发物业管理任务的情况，因此请大家权衡之后再使用。



成就攻略

全成就路线图

成就数量	1000点/49个
难度	★★★☆☆
在线成就	335点/17个
全成就所需时间	100小时起
有无会错过的成就	有
有无秘技	有，但影响成就
有无成就BUG	已修正
特殊要求	无

本作的成就难度不高，但因为要素众多，十分考验玩家的耐心，100 小时起应该是个起码的要求。作为一款自由度超高的沙箱游戏，游戏存在着大量会错过的成就，例如你将某分支任务的关键角色提前干掉等等。此外游戏结局部分如果不选择 C 的话，那么在通关后的世界里也会出现大量无法进行的任务，解决办法是读通关前的档重打 C 结局。由于 A 和 B 两个结局在通关后可以自由选择，我们强烈建议玩家初次通关时选择 C。

游戏没有什么推荐的完成顺序，先开始单机或在线部分都可以，单机部分也没有什么需要注意的。游戏在更新前，“至高基甫隆！”成就在通关后有一定几率无法达成，对策是读取通关前的存档。由于该任务仅关系到这个成就，因此读档的方法完全可行。

在线部分在刚开始的时候有很多漏洞，如快速赚钱、快速练级，如今或多或少都得到了修正。目前已知最快的练级方法是刷单圈竞速比赛“前科累累”。由于在线部分更新较快，只好点到为止。不过如果你是一名热爱 GTA ONLINE 的玩家，100 级也不是什么问题。

单机部分

欢迎来到洛圣都
10点

成就说明 剧情相关

闪电突击
20点

成就说明 剧情相关

珠光宝尽
10点

成就说明 剧情相关

辛苦报酬
20点

成就说明 剧情相关

重修旧谊
10点

成就说明 剧情相关

小镇大事
20点

成就说明 剧情相关

翻云覆雨
20点

成就说明 剧情相关

真相大白
10点

成就说明 剧情相关

政府无能
20点

成就说明 剧情相关

成功大干一票！
20点

成就说明 剧情相关

洛圣都生存之战
40点

成就说明 剧情相关

挥金如土
20点

成就说明 3 名主人公总计消费 2 亿元

取得方法 如果不用炒股的方法，3 位主人公很难赚到 2 亿，不过如果单纯只是为了解成就的话一点儿也不难。只要进入股市反复买卖股票即可，以通关时一人有 2500 万元为例，只需反复买卖 8 次就有 2 亿元的消费记录了。而股票刚买就抛是不会有任何赢利和损失的。

血光满天
20点

成就说明 完成所有的疯狂杀戮任务

取得方法 详见陌生人和怪咖的疯狂杀戮部分。

水深危险
5点

成就说明 被鲨鱼吃掉

取得方法 在海中游泳时有时屏幕上会出现红点，这是鲨鱼的标记。这时你只需肉身入水等它将你吞噬即可。玩家不必急于完成，在未来进行大规模打捞工作时有的是机会遇到鲨鱼。

三人成伍
20点

成就说明 让 3 名角色于非任务时于至少 3 星的通缉度下累计生存 3 分钟

取得方法 需要在非任务状态下由一名主人公将另外两人约出来，然后在此状态下保持 3 星通缉不死共 3 分钟。如果途中有一人死亡都不算数。一路狂奔的话要想活 3 分钟并不是什么难事。最简单的触发 3 星通缉的方法就是在没有买机库的时候开车直冲机场。

抢钱载客
10点

成就说明 买下出租车公司后完成一次 VIP 服务。

取得方法 详见爱好与消遣中的接私人客户。

只要活的
10点

成就说明 生擒一名逃犯。

取得方法 详见陌生人和怪咖中的茉德部分。

改装武器
10点

成就说明 彻底改造一把武器。

取得方法 任何枪枝都可以，推荐最便宜的手枪。

洛圣都改车王
10点

成就说明 彻底改造一辆车。

取得方法 推荐在富兰克林买了改车店之后再来，可以免费改车。每项改造一次即可，改多了反而不算。另外各角色专属车辆也不行。

为虎作伥
5 点

成就说明 把一名 NPC 送到利他邪教

取得方法 详见随机事件部分。

股市买卖红不让
10 点

成就说明 首次从股市中赢利

至高基甫隆!
20 点

成就说明 完成埃普西隆任务

取得方法 详见陌生人和怪咖中的埃普西隆部分。

军火竞售
10 点

成就说明 各完成 5 次空中和地面走私活动

取得方法 详见爱好与消遣中的走私。

解开谜团
15 点

成就说明 集齐 50 个残缺信件，解开女明星被杀之谜

取得方法 详见陌生人和怪咖中的德赖弗斯部分。

外星之物
15 点

成就说明 找到并归还 50 个太空船部件

取得方法 详见陌生人和怪咖中的欧米加部分。

废料管理
15 点

成就说明 找到全部 30 个核废料

取得方法 详见其他中的核废料部分。

我行我秀
30 点

成就说明 完成全部 50 个飞车特技

取得方法 详见其他中的飞车特技部分。

千钧一发
20 点

成就说明 全部的侧飞和穿桥洞挑战

取得方法 详见其他中的侧飞挑战和穿桥引线部分。

多才多艺
30 点

成就说明 在所有可进行的爱好和消遣任务中各获得一面金牌

取得方法 在打靶、街头竞速、水上竞速、越野机车或全地形车竞速、三项全能、飞行学校里至少各获得一面金牌。

真金不怕火炼!
50 点

成就说明 在故事与陌生人和怪咖任务中获得 70 面金牌

取得方法 故事任务 + 陌生人和怪咖的任务数量超过 100 个，要想拿到 70 面金牌并非难事。每个任务都可以选择重玩，而且挑战不必在一次游戏中达成。例如交换条件任务的挑战是 1.8 分 30 秒内完成；2. 在 32 秒内关完所有的窗口。如果玩家第一次游戏只完成 1，第二次游戏只完成 2，那么依然可以获得金牌。仅有部分任务不能用这种方法完成。

圣安地列斯观光客
30 点

成就说明 地图开启率超过 95%

完美罪犯
100 点

成就说明 游戏完成度达到 100%

在线部分

千里之行，始于足下
5 点

成就说明 完成在线模式的介绍

大尾流氓
10 点

成就说明 在线等级达到 25 级

步步高升
30 点

成就说明 在线等级达到 50 级

逍遥法外
80 点

成就说明 在线等级达到 100 级

独占鳌头
20 点

成就说明 在所有类型的竞赛中都得到第一名

取得方法 需要获胜的比赛类型如下表所示，其中拉力模式竞速只需完成主驾驶和副驾驶的其中一种。注意竞速模式单人开始比赛是不记做胜利的。

死斗游戏
团队死斗游戏
陆上竞速
空中竞速
水上竞速
GTA模式竞速
拉力模式竞速
完成全10波的生存战
掰手腕
飞镖
高尔夫
网球
打靶比赛 （三种中的任何一种）
跳伞
帮派攻击

午夜俱乐部
20 点

成就说明 于在线模式中驾驶自定义车辆赢得 5 场比赛

取得方法 首先玩家需要有一辆自己的车，并至少对其进行了一项改造。在建立房间后设置“客制化载具”为“开”，车辆类型选择和自己车辆相同的一类，之后叫个朋友来赢他 5 场比赛即可。推荐地图“前科累累”，一圈仅需 30 秒左右。

我命由我
20 点

成就说明 于在线模式中完成全部 10 波的生存战

取得方法 推荐“废机场”地图，15 级后解锁，建议多人合作进行。躲在中间仓库中门口的箱子后，使用霰弹枪秒杀冲到门口的敌人。

指挥驾驶
10 点

成就说明 于在线模式的拉力赛中扮演副驾驶指引主驾驶夺冠

取得方法 首先选择陆上竞速，在模式中切换成拉力赛，将偏好设置为副驾驶。在拉力模式中，副驾驶可以看到赛道中的检查点，但驾驶员无法看到，副驾驶要使用十字键的左右来告诉驾驶员如何转向，作为副驾驶获胜一次即可。另外注意拉力赛模式至少需要四名玩家才能开始，且玩家数量必须为偶数个。

无影无踪
20 点

成就说明 于在线模式中在受人悬赏的状态下逃过一天

取得方法 当玩家达到线上等级 10 后，莱斯特会联系玩家，告诉玩家现在可以使用悬赏功能。当玩家被悬赏后，杀死玩家的人将获得赏金。游戏中的一天等于现实中的 48 分钟，这 48 分钟必须在自由模式的大地图中度过，且在不同房间中的时间可以累积。比较安全的方法是被悬赏后躲在自己家中等时间到，或者请好友帮忙在私人模式中解锁。

一网打尽
10 点

成就说明 于在线模式中在没有死亡且干掉至少 10 名敌人的情况下完成一场帮派攻击

取得方法 在玩家达到线上等级 18 级后会有人联系玩家，提示玩家地图中会有帮派据点存在。帮派据点在大地图上看不到，只有当玩家靠近时小地图才会有红色圆圈出现，进入该区域内开枪即可触发帮派攻击。本成就要求玩家在消灭据点的全部敌人前没有死亡，且杀敌数在 10 人以上。

如果有多人合作的话比较简单，玩家踏完 10 人后就可以躲着让同伴上。帮派攻击可以反复刷，位置如下图红圈所示。

战功彪炳

20 点

成就说明 于在线模式中获得 30 个白金奖项

天生抢匪

10 点

成就说明 于在线模式中抢劫全部 20 家商店

取得方法 地图中共有 20 家可以抢劫的商店，进入商店后拿枪指着店员，等待他将前装进袋子后捡起袋子离开，也可以直接枪毙掉店员后自己走到收款机前按→拿钱。抢劫商店后会被通缉，且通缉等级会逐渐提升。抢劫商店只要玩家离开商店变算完成，即使在被警察追逐的过程中被杀也算成功抢劫。已经抢过的商店会短时间消失在地图上，且成功抢劫过的商店的图标上会有绿色的勾，可以方便的确认哪些商店还没抢过。

尽情领略

20 点

成就说明 于在线模式中参与洛圣都所有的活动

取得方法 所有要求完成的活动如下表所示。注意只需要完成 1 次即可，不论输赢。另外就是掰手腕、飞镖、高尔夫、网球和脱衣舞俱乐部需要玩家达到线上等级 7 级后才会开放。

理发
纹身
买衣服
高尔夫
网球
飞镖
打靶比赛（3种中的任何一种）
掰手腕
抢劫商店
观看脱衣舞

帮会份子

5 点

成就说明 于在线模式中用帮会成员的身分完成一份差事

取得方法 玩家可以在游戏中或去 Rockstar 的 Social Club 网站上加入帮会，加入成功后和至少一名相同帮会的玩家完成一场任务即可。

快意恩仇

10 点

成就说明 于在线模式中杀掉曾经抢劫你的小偷

取得方法 本成就需要一名至少 50 级的好友帮忙。首先确定自己身上的现金有 5000 元以上，之后让 50 级以上的好友打电话给拉玛，选择打给劫匪，花费 1000 元便可雇佣小偷前去打劫玩家。之后玩家将偷走自己钱的小偷杀死即可。

打电话搬救兵

5 点

成就说明 于在线模式中第一次打电话向帮派搬救兵

取得方法 需要玩家达到线上等级 20 级，之后梅利威瑟会联系玩家，并陆续解锁各种火力支援。之后只要打电话给梅利威瑟，选择 5000 元的支援直升机即可。

美梦成真

10 点

成就说明 于在线模式中拥有一栋房子、一座车库、一辆已投保的车子

取得方法 线上模式刚开始的时候玩家会接到改车的教学任务，如果此时的车子没有被炸掉或丢失，那么当玩家购买房产后便可解锁成就。游戏中最便宜的房子价值 80000 元，并且带有一个有两个车位的车库，而最贵的价值 400000 元，带有一个 10 个车位的车库。玩家可以根据自身情况选择合适的房产。买房需要使用手机上网购买，另有玩家反映直接走到房产处购买是无法获得成就的，请注意。

在线模式全要素解析

如果《GTA Ⅴ》的单机模式令你觉得意犹未尽，那么拥有无穷乐趣的《GTA OL》肯定能够让各位玩家继续享受无止境的游戏乐趣。本次专辑，我们会以介绍《GTA OL》的基本游戏方式和一些注意事项为主，以帮助各位玩家更快地适应这个模式与单机的一些不同之处。目前《GTA OL》仍然在不断完善中，有各种新内容——例如股市正准备陆续添加，各位玩家可以尽情期待日后的精彩内容。

如何进入《GTA OL》？

玩家可以通过两种方式进入《GTA OL》，首先是在游戏开始后读取单机存档时立刻按 A 键，游戏就会自动进入《GTA OL》。

但如果玩家没来得及按，也没关系，在单机模式中打开系统菜单，选择“线上”选项卡，就能找到进入《GTA OL》的选项。

创建人物

在《GTA OL》中，玩家操纵的就不再是单机模式的三位主角，而是一位原创角色。玩家在进入角色创建画面后，需要设定角色的三个方面的自定义选项，下面将一一解析。

遗传

严格来说，这个选项就是设定角色外貌，不过设定的方式和一般游戏不太一样，玩家不能够直接调整角色的外貌，而是要通过选择不同的祖父母和外祖父母来决定父母的外貌，然后再通过调整父母从祖父母和外祖父母身上遗传外貌的比例和角色自己从父母身上遗传到的外貌比例来决定角色的最终外貌。如果玩家注册了 RockStar 的 Social Club 账号，就可以直接默认选择《荒野大镖客》的主角约翰·马斯顿作为原创角色的父亲。如果没有注册 Social Club 也没关系，玩家选择随机创造角色时也有机会选到马斯顿作为父亲。

另外，在这个选项中玩家还可以选择角色的性别，所以如果觉得单机故事中不能操纵女性角色是个遗憾，可以在《GTA OL》中弥补，不过考虑到这个模式中的玩家角色是不会说话的，所以使用女性角色的乐趣也就只在于让她们穿各种性感服装了。另外，角色的身材是无法调整的，想创建一个性感女郎的绅士们还是请死了这条心吧，又或者静等神人发布 MOD。

生活方式

决定角色每天生活的时间分配，数值分配一开始是随机的，玩家手上不会有可分配的时间，但可以通过削减某些项目中的时间来获得额外的时间，分配到其他喜欢的项目上。每一个项目都会对角色的基本数值产生影响，这些数值和单机模式中是一样的，都是体力、射击和力量等项目，数值越高角色某方面的表现就越好。

因为在《GTA OL》中角色基本数值成长仍然是会遵循单机的规则，即角色从事对应数值影响的行为越多，数值就会变得越高，所以没必要一开始就走极端，而是可以平均分配时间，让角色在所有方面的表现都维持在均衡水平，避免在某些任务中会遇到能力过低的尴尬情况。但如果玩家想要忠于角色扮演，按照自己的设定来安排角色的生活作息，又或是特别钟情偏科的角色，那也不是问题，毕竟可以通过之后在游戏中锻炼而慢慢补回来。

每个项目对应的数值会在玩家选中时亮起，所以玩家可以看到每个项目对于基本数值的影响，想要在这个项目中获得最大收益的玩家可以好好研究一下。

外型

一些比较零碎却又能影响角色外观的设定都汇集在了这个项目，内容中除了年龄这一点无法在游戏中改变，发型、胡子和帽子眼镜之类的都可以在进入游戏后更改，这里随便拼出一套顺眼的就行。注意年龄最低是21岁，最高是40岁，所以想要创造青少年或者大龄帮派分子的玩家还是请移步《黑道圣徒Ⅳ》吧。

进行游戏

本作的游戏方式有点类似以前的《荒野大镖客》，玩家位于广阔的地图上，在经历了初期的入门任务后，玩家会看到一个个参加任务的地点，内容已经标注在地图上，不过一开始玩家并不能够进行所有类型的任务，还需要等待声望值和等级提升，和手机中不时出现的差事，接到的差事越多，就能逐步解锁越多不同类型的任务。下面将介绍一些《GTA OL》和单机不同的地方，方便各位玩家进行游戏。

追踪器和车险

在单机游戏当中，三位主角都有一台默认载具，在完成任务后就会出现在其附近，供他们使用，哪怕被摧毁了，玩家切换一下角色，回到家里又会在附近看到这台车。这一点在《GTA OL》中也基本可以做到，但前提是玩家需要做两样东西，就是为汽车安装追踪器，并对其上保险。

前者可以让玩家在任何时候于大小地图上看到载具目前所在的位置，方便寻回，当然了，玩家进入任务场景后回到大地图中时一般汽车就会停在身边，所以这个功能需要用上的机会其实并不是这么多，但如果玩家没有为车子安装追踪器，是无法购买保险的。同时，安装追踪器是将该车辆变为玩家默认车辆的步骤。

后者的用途相对较大，玩家在游戏过程中难免会有车辆撞毁会被其他玩家抢走的时候，当出现这种情况时，拨打电话联络人中的莫斯姆通保险，就可以获得赔偿一台新的载具。

互动选单

长按BACK键就可以开启的菜单，专属于《GTA OL》模式，内容丰富而实用，下面将一个个介绍。

1.快速GPS

这个选项可以快速选择游戏中的一些常用设施，选中后再按下确定键，游戏就会自动标记离玩家最近的相应设施，按着GPS导航就可以到达。

2.物品清单

有点类似于物品栏，不过要简陋一些，里面显示的都是玩家自己身上携带的一些物品，包括装饰物（例如眼镜）和小吃还有香烟等等，其中小吃的作用有点类似于医药包，吃下就可以恢复生命值。

3.即时竞速

完成入场任务后开启的选项，功能就是约同处于大地图中的玩家进行私人赛车比赛。这种比赛是要各自出钱打赌的，某种程度上，也是一种暗中传递资金给其他玩家的方式。

4.动作

选择角色的情绪动作，可以在这个界面中按确定键来做出动作，也可以在正常游戏中直接同时按下左右摇杆来做出动作。

5.玩家心情

其实就是选择角色的脸部表情，选择之后角色就会长期处于该表情中。

6.启用被动模式：

《GTA OL》中最重要的部分之一，如果玩家想要不被打扰地进行游戏，就可以花100元开启被动模式。在这个模式中，玩家无法使用枪械或进行任何攻

击，但其他玩家也不能攻击你，所以在平常行走于大地图上时，开启这个模式可以让玩家变得更安全。如果当时正身怀巨款，就更要记得开启，不然有可能会被半路劫杀。解除被动模式很简单，在处于被动模式时进入选单，同一个选项位置就会变成解除被动模式，不需要花费现金，但从发出指令解除到实际解除被动模式有 10 秒的倒数，用来防止玩家滥用被动模式，选择在恰当的时候突然解除秒杀其他玩家。

7.突显玩家

选择开启后，玩家在地图上的光标会闪动一段时间，方便其他玩家在地图上辨认你。至于具体用途那就取决于玩家自己的情况，能够用于召集队友，也能够用于吸引其他玩家来击杀你。

8.请求个人载具

有车库后才能够享受的服务，就是让别人把你的某一台载具开过来给你使用。

9.清空个人载具

如果玩家在开自己的车，车上又有其他玩家，使用这个按键可以快速地把他们都赶下车。

10.存取载具

这是个功能选项，可以决定哪些人可以乘坐你的载具，而哪些人不可以。

11.交谈

和上一个选项差不多，可以用来决定哪些玩家可以在大地图上选择与你对话，而哪些人不可以。

12.自杀

只有在自由模式中才可以选择，而且要花费 500 块钱。这个功能的主要用途之一就是清空通缉槽，只要自杀后玩家角色会在附近重生，扣掉 500 块钱，但不再处于通缉状态，既不用费事甩掉警察，也不用怕遭到逮捕，后期玩家资金较多的情况下，在和警察枪战中死掉时扣除的金钱可比自杀所花的这 500 快还要多。不过这种情况下玩家会按照游戏中的正常规律，在死亡时掉落一部分的金钱，所以如果玩家携带的现金太多，还是不要自杀为妙，不然还会损失一大笔钱。

存取金钱

《GTA OL》中和单机部分在金钱计算方法上有点不一样，分为现金和存款两部分。玩家消费的时候是不需要直接携带足够量的现金的，游戏会直接扣除银行存款，不过每次玩家完成任务并获得金钱奖励时，钱都会作为现金奖励给玩家，这时候只要玩家身上现金超过 5000 元，同一个大地图中的其他玩家就会收到通知，他们可以通过杀死你来让玩家掉落大笔的现金，以达成抢劫的目的。

在游戏刚开始的时候，只有 ATM 可以存入现金，所以屡屡发生使用现实货币购买了大量现金的玩家在前往 ATM 途中被劫杀的惨剧，于是后来 RockStar 紧急修正了这一点，让玩家可以通过手机存款，虽然有点奇幻，不过这样一来玩家被劫杀的可能性大大降低，加上被动模式保护，基本上就不存在被抢钱的风险了。但因为游戏中还是存在死亡后会掉落一定比例现金的设定，所以各位玩家还是要记得常常存钱，免得不小心死了之后立刻就身家暴减。

存钱方法大家应该都知道，这里循例提一下。打开手机，进入网路选项，点选财经与服务选项卡，进入最下方的 MAZE BANK，点进主选单后选存款即可。

最后提醒一下，在商店里买小吃是需要直接使用现金的，所以玩家要存钱时可以在自己身上保留那么一点点现金，用作购买小吃的资金。

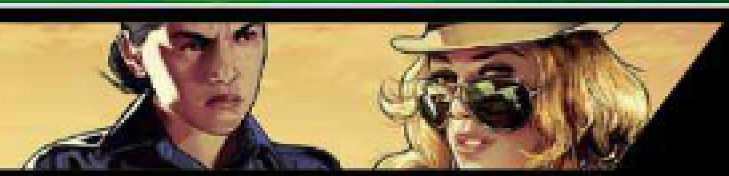
购买服装

和单机模式比起来，《GTA OL》的服装购买方式要简陋一点，但也比较方便，玩家不需要根据牌子来选择衣服，随便进入一家服装店都可以购买和更换所有服装，但部分服装需要足够的等级才会解锁。不过虽然服装不分牌子，但对应不同服装位置的界面要在商店对应的位置开启，即上衣购买选项要调查上衣架才能够开启，鞋子是调查鞋架，眼镜调查眼镜架，以此类推。不过面具还是只有单独一家店能够购买。

入场任务提醒

游戏一开始会有一个类似新手教程的前置剧情，内容都不太复杂，这里就不多说具体的玩法了，只提醒一个关键的地方，就是玩家接到西门电话前往洛都改车王改车之前，会建议玩家头一台车，这时候千万不要随便偷个破车就去应付差事，因为第一次进入改车王时，玩家上保险和安装追踪器是免费的，所以请偷一辆尽量高级一些的车再去改车王上保险。当然了，有部分车辆本身就是特高级车，原本就装有追踪器，这种车是无法再装追踪器和上保险的，所以玩家可以看好游戏的提示，如果发现车辆太高级无法符合条件，就选一台相对差一些的。这台车会成为玩家初期常用的车辆，更好的性能可以帮助玩家更好地进行某些追逐任务。

差事详解



差事是什么?

尽管换了个比较贴近故事风格的名称，但其实差事就是各种《GTA OL》中游戏内容的总称，玩家进行各种差事也就是进行游戏中的各种不同活动项目。这些活动项目内容主要分为六个大类，分别是竞速、死斗游戏、生存战、跳伞活动、任务和团队生存游戏，虽然看似分类不多，但每个分类里包含的游戏内容都相当丰富，下文将对每一个大类的游戏方式进行说明，至于每一个单独项目的具体内容，就留给各位玩家自己去体验了。

差事详解

竞速

可以算是最常见的网上竞技项目了，内容就是使用载具比谁更快到达终点，不过本作的竞速内容比较庞杂，除了一般的汽车竞速，还有摩托车、飞机和水上摩托，海陆空项目一应俱全。竞速游戏怎么玩，大家都懂，这里只提一些规则细节，首先，因为《GTA OL》里可以改车，所以房主是可以设定玩家是否能够用改造车辆——也就是客制化载具进行比赛的，只要在房间规则里对这个项目选择开或关即可。然后比赛类型分为三种，最典型的就是标准竞速，参赛选手各自开车，用车技来战胜对手。第二种是GTA竞速，听名字大家也大概懂了，那就是加入了《GTA》规则的比赛，玩家除了开车，还可以用武器对其他选手进行攻击，光靠车技好可不一定赢得了这场比赛，斗争心和枪法也是很重要的。最后则是最专业的拉力赛，各位选手不再是单独驾车，而是两两一组，一人是主驾驶，负责开车，一人是副驾驶，负责为主驾驶指路，因为前者是无法在地图上看到比赛路线提示的。

除了这些对比赛影响比较大的选项，玩家还可以开启和关闭交通影响（路上是否有其他车在行驶并挡路），选择不同的天气（雨天会对驾驶造成影响）和游戏中的行为是否会产生通缉等级（开了以后撞人或乱开枪会引来警察追捕）。

死斗游戏

顾名思义，就是让玩家们互相对抗厮杀的模式，大多第一人称射击游戏里都会出现类似的网战模式，玩家各自为战或组队作战，见人就杀，杀得最多死得最少的就是赢家。游戏分为三种类型，最典型的就是单人死斗，玩家们各自拿着武器在小场地中进行厮杀，因为游戏本身的瞄准系统是自动锁定的，所以打起来非常激烈，一次碰面中不是你死就是我亡，而且还有各种螳螂捕蝉黄雀在后的情况出现。

相比起来，团队死斗要更讲究合作分工，也没那么讲求玩家的个人战斗力，只要队友之间能够合作无间，就能够发挥出比一个人更强的战斗力。

最后一种类型是有趣的载具死斗，玩家这回操纵的可不只是自己扮演的角色，他们还驾驶着如武装直升机和坦克这一类大杀器，互相对射厮杀，场面分外火爆。这个类型没有团队概念，所以除了载具操纵手感不一样，基本打法和单人死斗比较类似。

这一类型除了载具死斗，用的都是玩家自己的武器，在战斗开始前，玩家需要选择一把默认武器作为游戏开始时手中出现的武器，并且可以在准备阶段购买子弹和防弹衣。这会造成一个问题就是高级玩家的武器明显更精良，在单人死斗中这个问题凸显得不是很明显，毕竟大家都不可能面面兼顾，武器再强也有被新手在背后用削断霰弹枪秒杀的风险。但在团队死斗中，如果其中一方的武器太强悍，另外一方就会被严重压制，所以房主可以通过开启队伍平衡来让系统自动调整不同队伍之间的玩家强度，来使得战斗更公平。

另一个团队死斗拥有的特点就是玩家可以将团队数量提到到三队或四队，这样一来就从典型的两方角力变成了三方互斗甚至是四方混战，玩起来会比单纯的双方对抗更有意思。

最后提醒一下，如果玩家想要战场上有更多变数和突发情况，可以打开交通影响选项，这样战场中还会有车辆开过，玩家除了和对手斗智斗勇，还要小心自己不要被乱窜的车辆碾死，玩起来更为刺激有趣。

生存战

这就是其他游戏的网战中都非常普遍的防守作战，玩家的团队需要对抗一波波涌来的敌人，直到将他们统统杀死或我方被击败。除了场景和敌人构成不一样，防守战的内容倒是没有太大分别，玩家数量最低是一人，最高是四人，准备阶段的内容和死斗差不多，玩家能够选择默认武器，购买弹药和防弹衣。因为防守战有时候会非常消耗弹药，所以玩家最好在平常也多准备一些武器和弹药，然后再参加生存战。

生存战中玩家需要战胜总共十波敌人，他们的强度是不断提高的，同时场景中存在着防弹衣和急救包，所以玩家平常也要勤于跑动来拾取补给，好维持自己的战斗力。曾经有部分地图存在着良好的防守地点，不过已经在更新中被修正了，所以玩家们最好还是不要打坚守这种主意了，还是团队配合快速杀敌来得可靠。

跳伞活动

这可以算是所有活动项目里最单纯的一种了，就是跳伞，除了目的地和场景还有路线存在着差别，玩法是没什么变化的。比较搞笑的是，这个模式还可以更改天气情况和选择是否使用武器，前者还好说，在雷雨天气跳伞更刺激，但后者就比较狠，毕竟在跳伞过程中是没有敌人出现的，武器是对谁用相信大家都懂的……

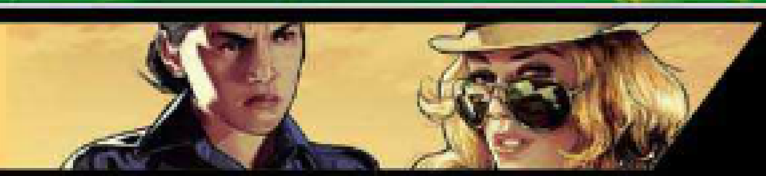
任务

这个项目的内容比较多元化，因为其设置比较类似单机中的任务，例如抢车，抢毒品还有偷运资金等等，不过有部分任务也有玩家对抗内容，所以有时候玩家们也要互相厮杀一番。和大部分有战斗内容的活动项目一样，任务在准备阶段也是能够选择默认枪械和购买子弹还有防弹衣的，不过如果任务内容有玩家对抗，也会出现队伍平衡选项，以保证竞争双方实力相等。最后,玩家还可以设定任务的难度，这个功能一般是用于改变NPC敌人的强度。

团队生存游戏

一般在玩家加入活动项目时，团队生存游戏是被算进死斗当中的，不过在创建差事时就会分开算，其中一个很重要的原因就是两者使用的基本规则不一样，在死斗中，玩家是可以在一定次数内复活的，也就是死了之后只要等一段时间就可以投身战场继续战斗，而在团队生存游戏中，玩家只有一条命，死了就是死了，除了观战以外不能够再对战局造成任何影响。除此之外，团队生存游戏和团队死斗还是非常类似的，玩家能够调整队伍平衡，购买弹药和防弹衣，也可以选择是否有交通影响。这个项目的有趣之处是玩家在战斗时会比在死斗中更谨慎，毕竟死了就是死了，加上有自动锁定的存在，轻易冒头都有被击毙的危险，玩家们只能靠着互相掩护和配合慢慢推进，玩起来和死斗的猛冲猛杀完全不一样。同时，团队生存战的队伍数量是固定的，不能调整，视任务的内容不同，玩家除了步行作战，也有使用战斗机来团队作战的内容。

全白金奖章解说



100 级别和 30 个白金奖章是很多玩家的毕生追求（笑），下面就为大家分类介绍一下全白金奖章的获得方法。游戏中一共有 85 个白金奖章，要想拿 30 个还是很容易的，因此怎么拿不是关键，拿得快才是问题所在！玩家当前的奖章获得情况，可以在游戏中的统计数据中查看，官网也提供了数据查询，十分厚道。以下奖章中，凡是涉及获胜和玩家的项目，全部不能单独完成。

获胜

名称	白金条件及所需数量
杀手不留情	赢得死斗游戏并得分在本方前三名，25次
死亡团队	赢得团队死斗游戏，50次
团队支柱	在团队死斗游戏中获得MVP头衔，25次
冠军	赢得50场竞速比赛
飞行玩家	赢得25场飞机竞速
乘风破浪	赢得25场水上竞速
横冲直撞	赢得50场GTA竞速
赛车杀机	在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次
奉命行驶	在拉力赛中以驾驶身分获胜20次
大独裁者	在拉力赛中以副驾驶身分获胜20次
达阵大王	赢得即时竞速，25次
赛出自我	用自定义载具赢得竞速比赛，1次
后来居上	从最后一名翻盘赢得竞速比赛，20次
纪录保持者	在Rockstar官方制作的竞速比赛中创下世界记录，1次
一骑绝尘	在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25次
竞速全能	每种竞速比赛至少赢一次
幸存者	打过任意生存战的全10波，1次
佼佼者	在腕力比赛中获胜，25次
飞镖之王	在飞镖比赛中获胜，25次
高尔夫王者	在高尔夫比赛中获胜，25次
挥拍大师	在网球比赛中获胜，25次
五盘决胜	在一场五盘三胜制的网球比赛中获胜，1次
连胜盘	在网球比赛中打出连胜盘，1次
酣畅淋漓	赢得靶场竞技中的翻面抢色赛，25次
眼明手快	赢得靶场竞技中的扰敌战，25次
宾果老妈妈	在靶场竞技中的翻面抢色赛中，把所有靶面都翻成自己的颜色，1次
有的放矢	赢得靶场竞技中的随机标靶赛，25次
全能玩家	在每种游戏模式中至少获胜一次

一般

名称	白金条件及所需数量
斗士	参加25场不同的死斗游戏
赛车老手	参加25场不同的竞速游戏
要命时刻	跳伞时在低于40公尺的高度才开伞，25次
惊爆点	跳伞时滞空时间超过3分钟，25次
准确落地	跳伞时精准地落在目标点上，25次
大扫荡	在游戏中的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，1次
结算分数	6镖就打出301分成绩，1次
小鸟球	在高尔夫球赛中打出低于标准杆的成绩，25次
一杆进洞	在高尔夫球赛一杆进洞，1次
发球高手	在网球比赛中靠ACE球得分，20次
大赢家	在比赛前的下注中累计赢得5万元
性感火辣	在脱衣舞俱乐部累计观看过25次私人艳舞
追箱癖	拾取25个箱子
抢得先手	拾取特殊奖励的箱子，1次
时尚玩家	穿25种不同的服饰
纯理发	剪过25种发型
枪械收藏家	买下武器店的每一种枪
人体画布	在全身各个部位都刺过青

犯罪

名称	白金条件及所需数量
无尽流亡	在受到5星通缉时生存2小时
瞒天过海	50次逃离5星通缉
猪也会飞	射下25个直升机上的警察
呼啸而过	坐朋友的车时射杀100个敌人
偷车贼	偷500辆车
全副武装	抢劫25辆装甲运钞车
重装抢匪	抢劫全部20家商店

载具

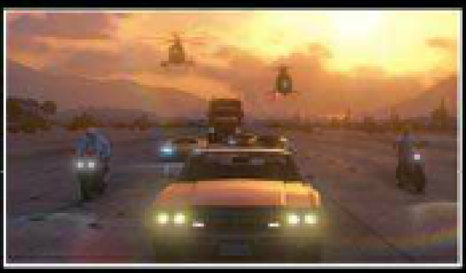
名称	白金条件及所需数量
炸翻天	炸毁500辆车
出口大王	卖25辆车
最佳车险客户	连续30分钟不撞车
旅客	搭乘朋友的车5小时
云霄之上	驾驶直升机的时间达到4小时
改装天王	在一辆载具上对每一项进行改造，1次
飞车侠	驾驶地面载具飞车跳跃100尺并成功着地，25次
颠倒世界	在车辆腾空时翻转，10次
旋转世界	在车辆腾空时旋转4圈，5次
单轮骑士	一口气完成600公尺的翘孤轮表演，1次

战斗

名称	白金条件及所需数量
爆头高手	累计爆掉500名玩家的头
寡妇制造者	累计干掉1000名玩家
赏金猎人	干掉25个目标领取赏金
接二连三	在被干掉之前连杀同一名玩家3次，重复50次
大杀四方	在死斗游戏中获得连杀，100次
抢杀得手	干掉50名先被别人打伤的玩家
死神	在死斗游戏中累计干掉500名玩家
连环杀手	在死斗游戏中赢得10次连杀
霸气无双	在帮派攻击中成为杀敌数最多的人，1次
杀人必见血	在生存战中累计最多杀敌数，1次
有仇必报	在死斗游戏中干掉曾经杀死你3次的玩家，重复50次

武器

名称	白金条件及所需数量
手枪侠	用手枪干掉500名玩家
冲锋狂人	用轻型冲锋枪干掉500名玩家
霰弹蓝调	用霰弹枪近距离干掉500名玩家
枪下亡魂	用突击步枪干掉500名玩家
登高望远	用狙击枪干掉100名玩家
疾风暴雨	用机关枪干掉500名玩家
惊爆危机	用粘雷干掉500名玩家
手雷怪客	用手榴弹干掉50名玩家
火箭侠	用火箭筒干掉50名玩家
近战杀手	用近战攻击干掉50名玩家
四轮炸弹	用汽车炸弹干掉50名玩家



速刷白金奖章心得

拿到奖章可以获得一定的经验值，特定奖章还可以解锁新的刺青，总的来说奖励比较一般。对于想赶紧刷完 30 个白金奖章走人的朋友，我们特意提供了速刷心得。当然，最好是得有两个玩家来配合你才行。

第一步：成就相关

有部分成就的达成条件也就是白金奖章的条件，所以首先朝这个方向努力吧！这样的成就有：

全能玩家：在每种游戏模式中至少获胜一次，对应成就“独占鳌头”。

赛出自我：用自定义载具赢得竞速比赛，1 次，对应成就“午夜俱乐部”。

幸存者：打过任意生存战的全 10 波，1 次，对应成就“我命由我”。

重装抢匪：抢劫全部 20 家商店，对应成就“天生抢匪”。

目前已获白金奖章 4 块。

第二步：前科累累

选择竞速比赛“前科累累”是因为这个赛道最短最简单，用来刷竞速最为合适，首先是目标赢 50 场。如果你朋友也想刷白金，记得还他 50 场哦！

1. 每场比赛前，首先记得让预定的输家下注，这样可以解除大赢家（在比赛前的下注中累计赢得 5 万元）。

2. 模式请开 GTA 模式，这样赢 50 场可解除：冠军（赢得 50 场竞速比赛）、横冲直撞（赢得 50 场 GTA 竞速）。

3. 在其中一场 GTA 模式中，让朋友下车，杀他三次之后再获胜，可解除：赛车杀机（在一场 GTA 竞速中赢得胜利并至少干掉 3 名玩家，1 次）。

4. 每场比赛都由朋友先开过第一个检查点，然后你从后面反超他，可解除：后来居上（从最后一名翻盘赢得竞速比赛，20 次）。

5. 选择普通、拉力赛、GTA 三种模式各赢一场，可解除：竞速全能（每种竞速比赛至少赢一次）。

6. 尽量用自定义车辆来开，这样赢得一定数量的场次后，改车行的全部项目解锁。之后抽时间去改装每一项，可解除：改装天王（在一辆载具上对每一项进行改造，1 次）。

补充：如果技术好，还可以尝试解除纪录保持者（在 Rockstar 官方制作的竞速比赛中创下世界记录，1 次）、一骑绝尘（在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25 次），不过不强求。

目前已获白金奖章 11 块。

第三步：休闲娱乐

这一步比较灵活，可自行安排顺序。部分环节不用朋友帮忙，十分便利。

1. 在腕力比赛中获胜 25 次，可解除佼佼者。腕力比赛由于可以立即重来，25 次无压力，相比之下其他运动不能直接重来，就不推荐了。这个环节需要 1 名朋友帮忙。

2. 打一场五盘三胜制的网球。这场球全部由你得分，你发球时帮忙的朋友不要接。朋友发球时你直接回过去，朋友不要动。这样一场网球打下来，可以解除：五盘决胜（在一场五盘三胜制的网球比赛中获胜，1 次）、连胜盘（在网球比赛中打出连胜盘，1 次）、发球高手（在网球比赛中靠 ACE 球得分，20 次）。虽然时间不短，但回报丰富。

3. 叫上朋友玩一场打靶中的翻面抢色赛，开始之后朋友不发一枪，任你把所有靶面都打翻过来，这样可以解除：宾果老妈妈（在翻面抢色赛中，把所有靶面都翻成自己的颜色，1 次）。

4. 去脱衣舞俱乐部累计观看过 25 次私人艳舞，解除性感火辣。这个环节就不用朋友帮忙了，反复选择结束→再看一支就行，很快就凑够 25 场了。

5. 一个人去商店买 25 件衣服并换上，解锁时尚玩家（穿 25 种不同的服饰）。

6. 一个人去理发店选两种发型来回换着剃 25 次，解锁纯理发（剪过 25 种发型）。

7. 买辆摩托车，去国际机场，来到跑道一边。先加速，然后扳住左摇杆的下方向不放，即可开始翘孤轮表演。只要不偏，很快就能解锁单轮骑士（一口气完成 600 公尺的翘孤轮表演，1 次）。顺带一提的是这也是提高驾驶能力的最好方法。

8. 睡觉或有别的事要做之前，抢个直升机，按住 RT 不放上天。4 小时后解除云霄之上（驾驶直升机的时间达到 4 小时），还能顺便练点飞行能力。注意直升机只要高度够，就算不按 RT 也不会掉下来。但在线模式只允许玩家发 15 分钟的呆，所以推荐是用连发手柄或牙签大法。

目前已获白金奖章 21 块！

第四步：战斗

1. 如果之前在过十波时没解除杀人必见血（在生存战中累计最多杀敌数，1 次）的话现在来补，这个白金奖章要求 4 人合作时才算数，不过不用打完十波，只要在结算时你是累计杀人最多就可以了。

2. 再去打帮派攻击，目标是大扫荡（在游戏中的一天内，在一次战局中完成 5 次帮派攻击事件，1 次），霸气无双（在帮派攻击中成为杀敌数最多的人，1 次）。人越多越简单，其中霸气无双至少要有两个人才能解除。

查漏补缺

目前已获白金奖章 24 块！

剩下的 6 块有很多选择，这里简单介绍一下吧！

1. 找一个朋友反复刷死斗，可以解除：杀手不留情（赢得死斗游戏并得分在本方前三名，25 次），爆头高手（累计爆掉 500 名玩家的头），接二连三（在被干掉之前连杀同一名玩家 3 次，重复 50 次），连环杀手（在死斗游戏中赢得 10 次连杀）。此外还可以解除各种武器杀敌数白金奖章，不过推荐是优先解除数量要求低的粘雷、手榴弹、火箭筒、近战攻击。

2. 想一个人搞定的，可以选择高尔夫或飞镖。高尔夫只打第 6 洞，两杆过关不是问题，反复 25 次可解除小鸟球。如果能一杆进洞，直接解除一杆进洞；飞镖的话要尝试 6 镖搞定 301 分，最简单的做法是扔 4 次 20×3，1 次 11 分，最后直接扔圆心，搞定收工。

3. 跳伞也可以一个人完成，不过一般中的 3 个跳伞奖章很难一次性达成，因此只能分开来达成了。

4. 没事多在街上逛，抢劫 25 辆装甲运钞车可解除全副武装。

5. 有钱买坦克时，直接开坦克进城狂轰，轻松搞定炸翻天。

6. 小心驾驶 30 分钟不撞车，

可解除最佳车险客户，注意不动是不能解除的。

补充：从以上提供的诸多奖章中选择 6 块，可谓毫不为难。这里再补充两个暗藏陷阱的奖章。枪械收藏家（买下武器店的每一种枪）听起来简单，但最后一把武器需要 120 级才能解锁；人体画布（在全身各个部位都刺过青）没有等级要求，但头部刺青要求玩家完成爆头高手后才能解锁。

《GTA OL》心得汇总

购房须知

有一套自己的房子，应该是所有玩家在《GTA OL》中的最低要求。游戏中提供了数量繁多的住房供玩家选择，最便宜的只要两万多元，最贵的价值 40 万元，究竟应该选择哪种呢？

首先可以明确的一点是，不带车库的房子坚决不要。没有车库，玩家无法保存已获得的车，也无法去网上定车。因此根据这一点，那些两三万的房子全部可以无视了，最便宜的也是 8 万元带二车位的那种。

带车库的房子还是有很多，是否挑花了眼呢？不要被广告骗了，让我来告诉你洛圣都房地产行业的猫腻。其实所有房子只分为高中低三个档次，每一档次的房子的内部结构以及车库都是一模一样的，区别只在于地段和风景。

和现实生活中一样，你要想要无敌海景，就得远离市中心。要想交通便利、资源齐全，那就得牺牲窗外美景。如果从地段来说，推荐李察尊爵 51 号公寓。

每个玩家最多只能同时拥有一套房子。如果你想搬家，之前买的房子会折一个价钱，用来抵消买新房时的金额。

香车美人

有房了自然得有车，在洛圣都里好车比房子还贵。而且在线模式和故事模式不一样，在大街刷不出好车来（起码目前是这样），这就迫使玩家必须花钱在网上订购。

车和房子一样，也并不是越贵的就越好。最贵的那辆虽然直线无敌，但转向性差得一塌糊涂。而目前网上最流行的、最值得推荐的是本质 XF，价值 795000 元。这辆车各方面的性能都相当不错，尤其是过弯更是无敌，从性价比来说绝对是你的上佳之选。

当然光是有了车也不行，你还得去花钱改装，这笔费用同样是相当惊人。而且改装项目还得满足一定条件才会解锁，一般都是用同类型的车辆赢一定次数的比赛，真是又花钱又花时间。

载具无双

除了车辆之外，在《GTA OL》里玩家还可以花钱定购其他载具，例如各种飞机、军用车辆以及豪华游艇。不过和单机不一样的地方在于，就算你买下了这些载具，当你使用时还要打电话要求送货，每次价格为 1000 元。不过好处是你不用操心如何保管这些载具，就算你开出来毁掉也可以。当然如果你总是这样的话，服务公司会把你列为黑名单，在一定时间内拒绝服务。

在所有载具中，最推荐的当然是坦克。坦克的威力就不用说了，而且耐久度超高，用粘雷、火箭筒、榴弹都得好几发，在乱战时十分无敌。武装直升机也比较带感，但开飞机实在是很困难，要想瞄人就更不用说了。当然买一个用来赶赶路也是不错的。

除了上述载具外，玩家还可以购买公共汽车、机场大巴之类的车辆，在线模式的乐趣真可谓是无穷无尽。

《雷曼 传奇》是一款爽快而又很有意思的平台动作游戏，他的风格别树一帜，在基本系统没太大变化的前提下能给到玩家很多新奇的体验，比如本作的音乐关卡就称得上对传统概念的突破，游戏难度也充满了挑战性。收录了前作《雷曼 起源》的关卡也让本作显得非常厚道。不过本作个别成就非常繁琐，除了要求玩家有一定技术之外，经常联网进行挑战也是必不可少的。因此追求全成就的玩家要花点精力。

雷曼 传奇		Ubisoft	平台动作
X360	Rayman Legends		美版
	2013年8月29日	本地1－2人，在线1－2人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

文 宇宙人 美编 anubis

基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
A 键	跳跃
X 键	攻击
空中长按 A 键	滞空滑翔，有气流的地方可以飞行
空中↓+X 键	高速下落攻击
B 键 /Y 键	命令 Murfy
RT/LT 键	奔跑
LB/RB 键	特殊场景里操纵 Murfy 转动机关

小技巧

奔跑加速 & 大跳：奔跑状态下使用攻击是旋风拳（斩），这个动作移动速度比正常要快一些（可以想象成《洛克人 X》里面的冲刺），而且原本刚开始奔跑的时候有很短的加速时间，但是用这一招可以瞬间加速到最快，另外，这一招动作结束之前跳跃可以借助惯性跳得更远。因此要善用这一招。

关于弹跳板：如果用下落攻击打中弹跳板，可以弹得更高更远，特别在竞速关卡中往往能节省很多时间，不过并不是每个跳板都适合这样做的。

Murfy

Murfy 是在特定关卡中出现，给予玩家帮助的小助手，它的用途非常广泛，比如移动平台、按下开关、甚至干扰敌人。Murfy 会自动飞到可以发挥作用的位置上，只要按下 B 键就会工作。比如有可以移动的平台，他会自动飞过去，按下 B 键就会移动，非常方便。某些下落的关卡他还会给玩家提示方向，是玩家通关过程中必不可少的助手。

Lums

Lums 是关卡中的收集要素，通关之后会根据玩家拿到的 Lums 数量给予评价，分别有铜杯、银杯、幸运票和金杯四个等级。除了评价

之外，Lums 在关卡里通常还有带路或者指示隐藏要素的作用。比如一些 Lums 会列成队伍移动，跟着它们的轨迹移动就没错了。大部分 Lums 队伍第一个是紫色，拿到紫色的 Lums 算两个，之后邻接的 Lums 会变成紫色，但如果拿了中间的其他黄色 Lums，紫色 Lums 就会消失。所以按照顺序全部拿齐能够得到双倍的 Lums。

主菜单

My Stuff：查看玩家个人成绩，包括获得奖杯数量、杰出度等级，也可以查看跳跃次数、杀敌数、失败次数、走了多长路程。

Leaderboard：查看排位。

Lucky Ticket：使用幸运票。

Go to Heroes Gallery：进入英雄画廊更换角色。

Go to Main Gallery：回去主画廊。

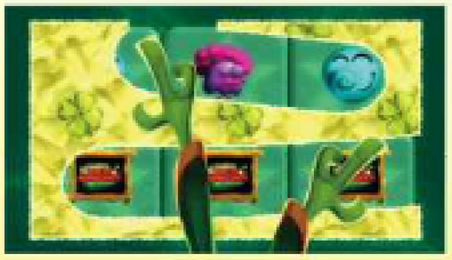
关于杰出度（Awesomeness）

相当于玩家的游戏深入程度。每关过关之后会有一个清算画面，清算时根据玩家在关卡中收集到的小妖精数量来评价，评价由低到高分别为铜杯、银杯、幸运票、金杯，每关只会获得一次。而完成一个世界的全 Teensies 收集还能获得一个钻石杯。此外，联网之后的挑战模式也可以获得奖杯。获得奖杯之后会换算成相应的经验值，其中钻石杯 50 点，金杯 10 点，银杯 5 点，铜杯 1 点。经验值达到一定程度以上时杰出度就会升级，玩家也可以获得少量 Lums 奖励。以下为杰出度升级所需经验值：

等级	所需经验值
1	60
2	130
3	210
4	300
5	400
6	550
7	800
8	1500
9	2500
10	4000
11	6000

幸运票（Lucky Tickets）

正如前面所说，完成一关之后在清算画面能够获得幸运票，幸运票同样是每关只能获得一次。幸运票实际上是一张刮刮卡，刮开之后能看到 6 个图案，其中有 3 个图案是相同的，根据这图案决定奖励内容。分别有 Creatures、《雷曼 起源》的关卡、Teensies 和 Lums，其中 Lums 图案出现数量会影响到奖励数，比如 3 张相同奖励 500，6 张相同奖励 10000。



游戏模式简介

游戏的主界面是一个画廊，每一幅画代表一个模式或者关卡，跳起或者按↑键就可以进去画里面。此外，按 Y 键打开主菜单也可以快速进入特定的界面。画廊中央是"泡泡梦境之神"Polokus，他的右侧是本作的各种世界关卡，左侧则是各种模式，其中包括前作《雷曼 起源》的关卡。下面为大家逐一介绍。

Creatures

Creatures 陈列房间，当玩家刮幸运票刮到 Creatures 之后这里会解锁，里面也会放着对应的 Creatures 和奖励。房间内有 6 个架子，每个架子有 10 个空位。全部幸运票刮完之后这里会正好放满。此外，房间内的 Creatures 每天都会有少量的小妖精供玩家收集。

Back To Origins

挑战《雷曼 起源》的关卡，里面一共 5 个世界，每个世界 8 关，合共有 260 个 Teensies 收集。不过每一关要用幸运票刮出来之后才能解锁。而且进入之前还要先完成前面的关卡。

Kung Foot

功夫足球模式，要两位玩家以上才能进行比赛，一人只能练习。游戏中有一个成就要在这个模式下击败对手才能解锁。

Challenges

挑战模式，要连接 Xbox Live 之后才能进入。里面最初只有每日挑战，但随着玩家杰出度提高，后面会解锁每周挑战、每日 EX 挑战、每周 EX 挑战这三项内容。挑战模式中的关卡会根据时限更新一次，每次更新的关卡都是不重复的，规则也有很多种。比如比赛谁走得远，或者谁最先拿到足够的 Lums 等，而且关卡一般都是没终点的。

每次更新之前会根据所有参与玩家的成绩来进行排位和评定奖杯。排位在前 1% 获得钻石杯、2 ~ 20% 获得金杯、21 ~ 50% 获得银杯、51 ~ 90% 获得铜杯。因此如果想取得高级的奖杯，除了磨练技术，还要时刻留意自己的成绩有没有被超过。

Heroes

选择角色，除了雷曼、Globox 等经典角色之外，随着玩家在游戏中取得 Lums 数累积，后面能解锁更多隐藏服装。此外，房间左边还有 10 公主可以选择，10 公主并非通过收集 Lums 解锁，而是在游戏中选择对应的救援关卡将她们救出。

世界关卡

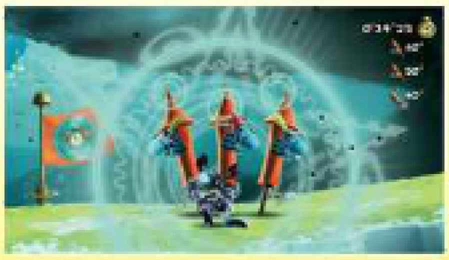
Polokus 右边的画是本作的主线世界，一共有 6 个，其中前 5 个是主线流程，完成前 5 个之后便能迎来通关。每个世界里面有多个小关卡，游戏刚开始的时候只能进入第一个世界，而且大部分关卡都是上了锁的，但是当玩家救出足够数量的 Teensies 之后就能解锁新的关卡和世界。当救出了 400 个 Teensies 之后就能开启第六个世界 “Living Dead Party”，第六个世界是音乐关卡主题，里面大部分关卡都是将之前各个世界的音乐关卡改编 8-Bit 版，所谓的 8-Bit 版就是这个关卡会增加很多视角效果，比如透镜、“信号不良造成的” 花屏、甚至像素变少等等效果，而且越往后视觉影响越离谱，因此除了反应速度和判断力之外，背关也是必不可少的。前面 5 个世界连救援和竞速关卡在内所有 Teensies 收齐了之后总数正好是 400，不过并不需要做到这个地步，如果想提前玩到这个世界可以先打《雷曼 起源》的关卡，这样就能更快达标了。

通常关卡

传统的关卡，只要顺利到达终点即可过关，没有时间限制而且 Checkpoint 很多，每个世界都有若干个普通关卡，Teensies 数量为 10 个，其中两个大的 Teensies 在隐藏房间内。本攻略围绕收集通常关卡的 Teensies 为中心撰写，其中 Teensies 编号是按照玩家拿到的顺序写的。另外值得一提的是，通常关卡开始前的“读盘画面”中有红心，如果在进入关卡之前拿到就能以带着一颗红心的状态开始游戏。

竞速关卡

通过了特定关卡之后就会出现的隐藏关卡，插画比其他关卡要小一点。每个竞速关卡有三个限时，分别为 40 秒、50 秒、60 秒，每关有 3 个 Teensies，他们都被绑在小火箭上。每过一个时限就会有一根火箭连同 Teensies 被射上天，因此如果要收齐 3 个 Teensies 必须在 40 秒内到达终点。部分关卡的时间相对宽松一点，但是也有部分关卡的时间非常紧凑，务必注意。



音乐关卡

每个世界最后一关就是音乐关卡，这种关卡比较特别。里面要求玩家控制角色不断往前跑，然后用跳跃、攻击等方式通过各种障碍。按键时机跟 BGM 的节奏一致。因此颇有玩音乐游戏的感觉。每个音乐关卡也有 3 个 Teensies，而且都在必经之路上（关键是能不能看准时机救出），因此后面的攻略不包括这些关卡的 Teensies 收集。

救援关卡

拯救 10 公主的关卡，每个世界有 2 个公主，而且都在特别的房门内。解锁了房间之后就能进去。关卡的路线都比较单一，没有什么分支，但是难度颇高。每一关有 3 个 Teensies，其中两个在必经之路上，最后一个在终点，救出之后就能过关。过关之后，旁边的画就会打开，玩家也可以把角色切换成那位公主。

《传奇》世界全 Teensies 救出攻略

由于 Teensies 是游戏最主要的收集要素，因此下文的攻略会以收集他们为重点。由于竞速关卡是以速度决定救人数量，而音乐关卡和救援关卡的 Teensies 都在必经之路上，因此下文的攻略不包含这些关卡的收集。

Teensies In Trouble

Once Upon a Time

①. 开场之后先往左边走，穿过树洞之后就能找到一个 Teensies；

②. 正式开始，起点往前走一段距离后就能看到；

A. 继续前进，来到一个梯级处，下方有两个拿着盾牌的士兵，击杀他们之后往左走就能找到隐藏房间，房间非常简单，只要站在原地收了几个 Lums 之后 Teensies 会自己飞过来；

③. 利用跳板到第二个区域之后，往右走就会看到一个杂兵吊着一个 Teensies；

④. 进入第三个区域之后，前进一段距离可以看到一个可以上下移动的长方形木箱子，箱子左边能找到；

⑤. 走到一个有水的地带，让 Murfy 切断上方的绳子，然后捉着绳子荡过去即可救出 Teensies；

⑥. 再前进一会能见到 Teensies 被倒吊绑在带刺的木上，注意不要把两条绳子都剪断，这样就无法救人了；

B. 圆形滚筒的场景，让同伴帮忙利用木柱跳到上方的平台可以找到隐藏房间；

⑦. 到第四个场景，让同伴切断横木上的两根绳子，落下去之后再切断带刺木桩的绳子进入左边的隐藏空间找到 Teensies；

⑧. 继续前进，必经之路上能找到最后一个。

Creepy Castle

①. 关卡开始的时候就会看到关着 Teensies 的笼子飞出来；

A. 通过了一段铡刀机关之后来到一个顶板上方的小平台，平台上方有一条很明显的路，上方能找到隐藏房间，注意房间内星星图案和手掌图案的平台是带刺的；

②. 来到第二个区域是一个有水的房间，房间尽头的水底下有骨架，骨架下方只有一个金币，上方有个沙包，踩着沙包上去能找到这个

Teensies；

③. 救出②之后往右走能够看到两个沙包，利用沙包上去天花板右上角拆掉骨墙后能找到这个 Teensies；

B. 还是刚刚的地方，左上角有隐藏房间（正好在②的正上方）；

④. 继续往右前进，穿过一排骨架墙之后上去瀑布的上方能找到 Teensies；

⑤. 沿着水流一直滑下去，进入最下方的水池，左下角的骨头堆里能找到 Teensies；

⑥. 水池的触手植物上方能找到 Teensies，利用锁链和攀墙跳跃即可救出；

⑦. 来到下一个区域之后有一个场景 Teensies 被挂在上方，要玩家踩着红色的敌人跳上去才能救出；

⑧. 尽头一个触手植物上方还有一个，攀着绳子拉上去之后就能救下。

Enchanted Forest

A. 关卡开始不久拿到第一个红心之后，会看到一个大金币，攀着藤蔓上去打碎棕色蘑菇之后往后面的路上去就能找到隐藏房间。这个房间是个机关平台房间，其中圆形、手掌、眼镜三个平台是没有刺的，跳到最上面就能救到 Teensies；

①. 离开房间之后继续前进，不久之后在会下沉的树枝下方能看到 Teensies，攀着藤蔓荡过去即可；

②. 救出①之后前进一会就能从敌人手上救出②；

③. 前进不久之后，来到不断敲打的两块大石的场景，右边的大石底下过去能找到 Teensies；

④. 继续前进，两块石头的组合机关上能看到 Teensies；

⑤. 救出④之后前进一小段距离打倒杂兵就能救出 Teensies；

⑥. 在⑤的位置能看到一个飞笼子，打破笼子救出 Teensies；

⑦. 救出⑥之后继续前进就会看到 Teensies 正在被杂兵虐待；

B. 救出⑦后即将到达终点，这时候在树枝下方的路返回走一段距离能看到隐藏房间，进去之后可以救出 Teensies；

⑧. 看到终点的时候先别急着进去，终点下方水底的右下角能救出最后一个。

Ropes Course

①. 这一关会出现帮忙的 Murfy，前进到金色笼子的位置之后会遇到第二个能让 Murfy 抬起来的平台，平台底下能救出一个 Teensies；

②. 继续前进会遇到第二个 Teensies 被困在钓起来的笼子里面，切断绳子之后一定要在它掉进悬崖之前将其救出；

③. 继续前进，两个踩着高跷的敌人附近还有一个躲在地底下的敌人，将它消灭之后就能救出第三个；

④. 继续前进可以看到一个 Teensies 吊在笼子里面，前方有一个带刺的木桩，攀着绳子滑过去的时候切断木桩然后顺便踢碎笼子救出 Teensies 即可；

⑤. 救出第四个人之后继续前进会看到两根绳子吊着一个带刺的平台，只切断一根绳子，然后沿着斜坡上去，再攀爬两块木板能够找到困住第五个人的笼子；

A. 接着前进，之后会看到一个被绳子吊着的平台，下方有触手植物，同样是切断一根绳子，然后沿着形成的斜坡上去能够找到隐藏房间；

B. 离开房间沿着瀑布下去之后会看到一根很长的植物触手，让 Murfy 将其打下去，触手的左边能找到第二个隐藏房间，救出 Teensies；

⑥. 离开隐藏房间之后继续前进，让同伴将藤蔓打下去之后从下路救出 Teensies；

⑦. 继续前进，打败了拿着盾牌的敌人，之后会看到一个牵着绳子的敌人，绳子的另一端隐藏在障碍物里有一个 Teensies；

⑧. 救出⑦之后前进不久就会有一段沿着绳子往上走的路，上去之后会有一个敌人用绳子牵着一个 Teensies 的笼子，要赶在他跑进悬崖之前救出 Teensies，不过要注意别自己掉进悬崖里。

Quick Sand

关卡要点：本关是强制卷轴的关卡，Teensies 都在比较显眼的地方，但是要救出它们比较考验玩家的眼明手快。

A. 建筑物第一阶段坍塌完了之后关卡“卷轴”停止，此时左边塌下来的建筑上能看到隐藏房间，隐藏房间的内容是拆掉一些骨头然后攀爬到最上方救出 Teensies，触发出来的 Lums 会给玩家带路；

①. 进入第二部分之后尽量靠左边上就会看到 Teensies；

②. 过了一段倾斜的锁链区域之后继续靠着左边会遇到 Teensies；

③. 这个 Teensies 被骨头包围着，要尽量赶在它被埋进沙子前救出；

④. 到了第三个坍塌区域，攀爬一段距离之后会看到骨头墙，踢碎之后过去，上升一会就能看到 Teensies；

⑤. 继续上升途中会看到一个 Teensies，不过笼子被看到后会马上飞走，要尽快抓回来；

⑥. 之后进入第四部分，开始坍塌不久后就会看到一个 Teensies，此时场地内也会出现火球干扰；

⑦. 下落过程中画面左边会有一个很小的 Teensies 被绑在棍子上；

B. 全部落下之后往回跑就能找到隐藏房间，里面也是一小段卷轴关卡，但是坍塌速度更快，全部通过之后就能救出 Teensies；

⑧. 最后一个 Teensies 是被抓走的，过关之后就能救出。

How to Shoot your Dragon

①．“U”字火炎地带上方会看到一个Teensies在飞来飞去，笼子下方有一个弹跳板，救出Teensies之后踩上弹跳版即可抓住上方针刺板上的圆环，之后让小伙伴把平台拉回去即可；

A.之后同样是这个区域，后方有一个可以左右移动的平台，站在平台上面将其移动到左边，然后往左边的墙壁跳进去可以找到隐藏房间；

②．继续前进，一个弧形火炎的地方，利用小伙伴拉动平台到火炎下

方，跳到右边的平台再拉动一次即可看到，站在平台上长按X键蓄力攻击即可将Teensies救出；

B.前进不久后会看到一个玩Lums的杂兵，它身后有一个可移动的平台，站上去之后让小伙伴将平台拉到高处，然后会在蜘蛛网遮挡物后发现隐藏房间；

③．离开房间之后，后方有一个竖直的木平台，拉下木箱爬上去同时快速让小伙伴将木平台拉上去，再利用攀爬墙壁将Teensies救出；

④．救出③之后是一段斜向下的绳子路线，尽头有一个移动平台，站上去之后让小伙伴拉动平台即可过去救Teensies；

⑤．攀着绳子滑动前进的路上会看到一段可切断的绳子，记得快滑到尽头的时候才将其切断，然后用这一小段绳子荡过去，救下Teensies；

⑥．接着后面还会出现一个可上下移动的平台，将平台拉下来然后爬上去，再让小伙伴将玩家移动到上方，然后沿着后面锁链滑过去即可看到Teensies被敌人虐待；

⑦．快到终点的时候会看到一个Teensies被吊在一个带针刺的柱子上，如果切断了柱子上方的绳子，Teensies便无法救出；

⑧．进入第二部分，前进的过程中会遇到Teensies，直接用魔法弹破坏笼子即可将其救下。

Breathing Fire

BOSS

①．开场之后就会见到第一个Teensies，捉住长木柱上去救下即可；

②．BOSS战第一阶段结束，BOSS会拆掉玩家所在的平台，往前跳的时候要不断发射魔法弹，因为第二个Teensies出现时间极短，只能这样才能将它的笼子破坏；

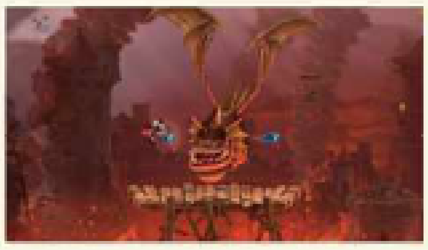
③．第二阶段结束后，平台同样会被BOSS拆掉，这时候

空中正好有人落下，跳到它上面然后再跳到有圆环的木柱上，圆环的木柱会慢慢倒塌，等倒塌到适当的位置之后跳到前方平台的下层将Teensies救出，这个过程要求玩家击败BOSS后要迅速执行，否则Teensies所在的平台会塌掉。

BOSS战要点：第一阶段BOSS会在平台上喷射火球，火球速度不快，而且位置是固定的，就算躲不过也可以提前记住位置，BOSS换了两次位置，进入第三次喷火阶段之后就可以反击，送它几个火球之后就可以进入第二阶段。

前进一段距离之后进入第二阶段，第二阶段画面左侧有根木柱，BOSS第二次喷火的时候可以捉住木柱上的铁环给予攻击，打伤它之后进入下一阶段。

再前进一段距离就会进入第三阶段的战斗。第三阶段BOSS会进行两次火炎喷射，第一次从下往上，第二次相反，之后会进入喷火球的阶段，这时候再给它几个魔法弹即可结束战斗。



Toad Story

Ray and the Beanstalk

①．刚开始不远处气流上方有一个Teensies；

A.通过了水流滑道之后沿着下方的水流往回走能找到隐藏房间；

②．过了水流滑道之后继续往前走会遇到上升气流，先别上去，穿过气流进入水滴能找到Teensies；

③．看到第一棵触手植物之后会看到空中有笼子漂浮着；

④．蓝色的“弹跳板”植物后面还是有触手植物的气流地带，尽头能看到一个笼子捆着一个Teensies；

B.救出④之后，沿着气流飞到高处，并且往回飞一小段距离能从障碍物中找到隐藏房间，房间里面会有足球掉下来，玩家要控制好时机和角度将足球“踢”过去破坏掉笼子；

⑤．穿过树洞之后来到一个比较高的上升区域，乘着气流上升途中可以找到一个Teensies；

⑥．上升过程中会遇到一个蓝色的弹跳果实，在果实下方不远处靠近右边的墙壁上有个洞，进去之后能找到Teensies；

⑦&⑧．上升过程中就能遇到。

The Winds of Strange

①．关卡一开始不久就能见到，利用蓝色果实跳到上方的平台上打败杂兵将其救出；

②．往右走到尽头开始向上走的时候有一个移动平台，平台中有一棵小植物，将其打出来就能救出Teensies；

③．继续往上走便能从敌人手上救出第三人；

A.救出第三人的场景左边墙壁上有一个小洞，进去之后能找到隐藏房间；

④．上到顶部之后继续往右走，有三个带刺的蓝色眼球，踩着这些眼球渡过悬崖的途中能救下④；

⑤．第二次来到继续往上走的场景，途中能看到Teensies；

⑥．通过有风力的针刺通道中能够救出Teensies；

B.来到一个底下有风的移动平台处，左边的墙上能看到隐藏通道，进去隐藏房间即可救人；

⑦．离开隐藏房间，穿过树洞出来之后就会看到这个Teensies被杂兵欺负；

⑧．救下⑦之后继续前进，在喷气植物上方会看到最后一人；

Castle in the Clouds

A. 关卡开始是风力地带，往右上飞可以看到隐藏房间，在隐藏房间里面踩着落下的敌人上去即可救出 Teensies；

①. 站在 A 那个隐藏房间的位置可以看到另一个 Teensies 在被敌人虐待；

②. 继续前进可以看到杂兵守在 Teensies 笼子前；

③. 出现荆棘的风力地带，往上一点的位置飞可以在一块倾斜漂浮平台上救出③；

④. 再前进不远处可以在一块大石柱下方找到飞行的笼子；

⑤. 进入无风力的区域之后，先往左走可以救出一个人；

⑥. 继续前进，破坏掉一堆骨架之后站在那个平台上，继续往上跳可以找到 Teensies；

⑦. 进入风力地带之后，攀爬着运动的石头往上走可以发现隐藏房间，进去房间之后沿着旋转的风力飞出去，在画面右下角可以找到 Teensies；

B. 从隐藏房间出来之后，可以看到一个 Teensies 被吊在上下移动的正方形石头上；

9. 进入第三个区域，后方不断有荆棘伸出来，并且不断有杂兵落下的地方能看到最后一个 Teensies，不过它被关在笼子里面会不断地飞走，要以最快速度将其救出，救人时机比较长，不要跑得太急，尽量飞高一点。

Altitude Quickness

①. 关卡开始之后进入气流地带，此时会飞出第一个 Teensies；

②. 进入第二个区域之后让同伴攻击场地中央的眼珠，让他喷出气流，从上方的蓝色小孔吸进去之后来到第二层，这里可以救出一个被杂兵虐待的 Teensies；

A. 救出上一个 Teensies 之后先别急着上去，从左边的缺口下去能落到隐藏平台上，进去可以找到隐藏房间，并救出 Teensies；

B. 继续往上走，在坏人抓走了 Teensies 的场景能够看到上方有一个隐藏房间，这里要利用右边带刺的蓝色果实，先让同伴把眼睛弄闭上，然后跳过去用下攻击打下去，这样就有足够的弹力弹到上方的平台了，穿过树洞进入隐藏房间，隐藏房间里面，要小心绿色的荆棘，减速下落过程中要让同伴滚动圆筒落下去。到底下杀掉杂兵就能救出 Teensies；

③. 沿着气流上升来到一个可移动的平台上就能看到；

④. 继续往上走能够看到被吊在笼子里的 Teensies；

⑤. 踩着蓝色果实跳过针刺路之后能看到喷气植物上方有笼子；

⑥. 走到上层的平台之后会看到杂兵在虐待这个 Teensies，救出即可；

⑦. 最后一大段上升气流区域能够看到；

⑧. 过关之后被带走的 Teensies 就会回来。

When Toads Fly

①. 第二个踩着高跷的敌人背后能看到一个 Teensies；

②. 必经之路上能看到第二个 Teensies；

③. 出现拿着喷火器可以乘风飞行的敌人的位置能找到第三个；

A. 救出第三个人之后，前方会有 Lums 队伍通往类似悬崖的下方，但是下去之后可以找到隐藏房间，进去房间之后只要站在原地，过一会就会有 Teensies 被吹过来；

④. 接着是一大段空旷的风力地带，飞到尽头可以找到 Teensies；

⑤. 乘着风飞过荆棘地带的时候可以找到 Teensies；

⑥. 飞过荆棘地带，有三块大石互相碰撞的区域，其中一块大石下面会看到 Teensies；

B. 抵达风力地带尽头会进入一个石建筑里面，先往下走能够找到隐藏房间；

⑦. 离开隐藏房间之后往上进发，靠着左边走不久就会看到敌人在虐待 Teensies（喷火兵左一点的位置）；

⑧. 救出⑦之后，继续往上走，左上角会看到笼子被荆棘围着。

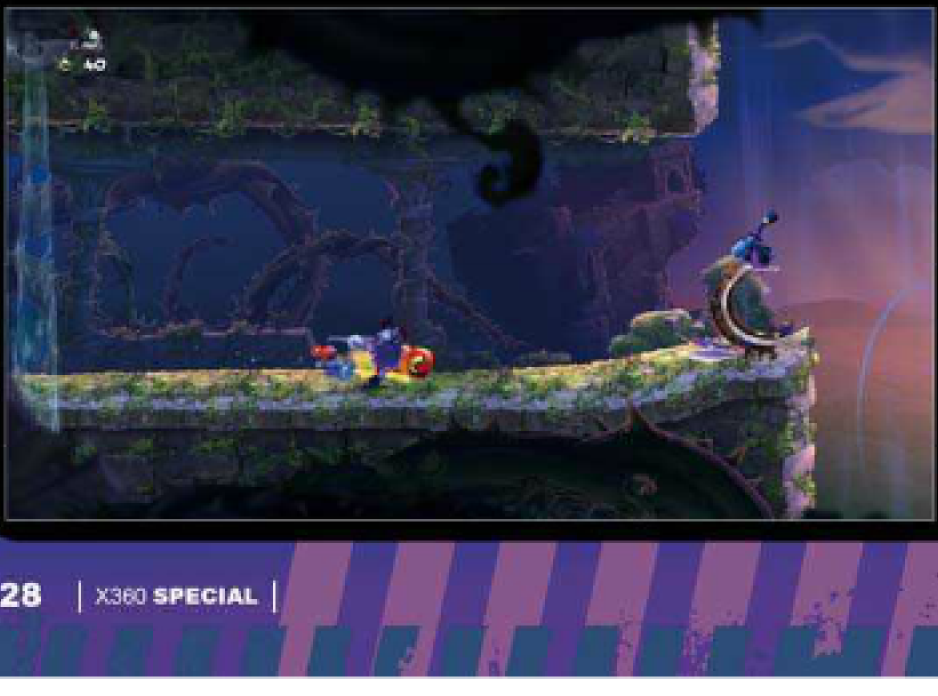
Armored Toad!

BOSS

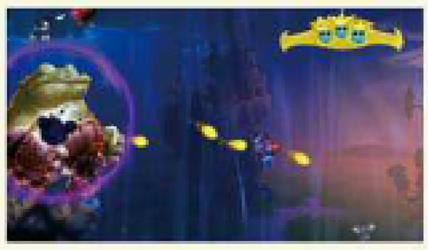
①. 出现第一个火炎敌人的平台后面的悬崖会飞出一个笼子，用射击破坏掉救人；

②. 进入 BOSS 战，第一次破坏掉 BOSS 的装甲后 Teensies 会从下方靠右的地方飞出来，要及时用射击救出；

③. 第二次破坏掉 BOSS 的装甲之后笼子会从空中缓慢落下，位置靠中间。



BOSS 战要点：通常情况下这个 BOSS 有一层紫色的力场保护着，当它发动两次攻击之后力场会短时间内消失，这时候就能对其攻击，破坏它的装甲，但如果没能成功破坏装甲，他就会重新进入力场状态，只能等待下一次机会。战斗分三个阶段，每破坏一层装甲进入下一个阶段。第一阶段 BOSS 会使出固定轨迹的炮弹，看准位置即可躲过。第二阶段会使出追踪弹，一定要及时清理掉，否则导弹会越来越多，另外，导弹互相碰撞是会抵消的，这一点可以利用一下。第三部分 BOSS 会失控到处跑，因为在空中玩家不怎么灵活，所以要小心不能被 BOSS 撞上，力场消失后再攻击一会就能结束战斗。



Fiesta de los Muertos

What the Duck?

本关一开始会被敌人变成鸭子，但是小伙伴也会出来帮忙。场地内白色的墙壁都是蛋糕，小伙伴会围绕着这些蛋糕不断飞行，如果按下B键，小伙伴飞过的时候就会把蛋糕吃掉，形成前进的道路。蛋糕过一段时间会复原，如果站在复原的位置上会被压死。

①．前进的途中可以看到第一人，让小伙伴在蛋糕上吃出一条竖直的通道，然后攀墙跳上去即可将其救出；

②．第二个 Teensies 同样被蛋糕围绕，注意不要吃掉笼子下方的蛋糕，否则 Teensies 会掉下悬崖，从上面吃出一个缺口然后进去将其救出；

A. 继续前进会遇到一条长方形的蛋糕通道，通道尽头上方有一个跳板，踩上去之后就能找到隐藏房间；

③．前进不久之后会出现蓝色上

下移动的平台，跳上平台，然后再走到芝士上面就能找到 Teensies；

④．之后一个场景会出现两块平台被承托在芝士上面，吃掉芝士让平台落下通过针刺地带，最后那里有一个笼子捆着 Teensies，注意不用把下方的芝士吃掉，以免 Teensies 掉下去；

⑤．必经之路上会看到 Teensies 正在被杂兵虐待；

⑥．救出⑤之后会看到一块长芝士路，要吃掉上面一行才能通过，尽头有一个弹跳板，别上去，弹跳板下方能找到隐藏房间；

B. 隐藏房间出来之后继续前进，不久会看到红色蛋糕顶着一个带刺的铁块，后面有一个萝卜，将其打出来之后就能看到 Teensies；

⑦．进入风力地带之后下降过程中可以看到 Teensies；

⑧．终点前最后一段路可以看到最后一个 Teensies。

Spoiled Rotten

关卡要点：缩小之后，空中攻击是短距离的突进，善用这一招会让本关的难度大降。

①．通过了场景下落的区域之后能看到上方吊着一个 Teensies，直接在笼子正下方跳起来用上攻击即可救出；

②．缩小之后进入第二个下落区域，沿着落下的场景往上爬就能找到第二人；

A. 用喇叭变大之后，经过一根锁链之后马上会见到缩小喇叭，进去缩小喇叭往左边弹过去就能找到隐藏房间；

③．维持着缩小的状态，前方

不远处会看到插满了刀子的大西瓜，从最底下刀子开出的小口进去就能找到 Teensies；

④．插刀子的苹果前方的平台上能找到 Teensies；

B. 之后会进入一个比较大的下降区域，区域的右下方能找到隐藏房间，在房间里面将足球踢过去即可救出 Teensies；

⑤．经过了下降区域之后会看到一个插着叉子的苹果，从虫洞进去能救出 Teensies；

⑥．继续前进，见到一个插满了刀子的旋转西瓜，瓜里面也能找到一个 Teensies，进去救人的时候要注意不要碰到刀面；

⑦．离开之后的下落区域会看到两块切成一半的西红柿，之后有一个烂苹果，烂苹果之后是半个西瓜，用西瓜上方的喇叭缩小之后进去西瓜的虫洞里面救出 Teensies；

⑧．西瓜旁边有几根竖直的香肠，沿着香肠上去能找到最后一个 Teensies。

I've Got a Filling

①．小伙伴出现之后，一直前进就能看到 Teensies；

A. 救出第一个 Teensies 之后，前进不久会看到一个可以下拉的机关，从下方通道进去可以找到隐藏房间救出 Teensies；

②．乘着风力下落的区域到达最底下之后会看到这个 Teensies；

③．从第二个下落区域到达底部继续前进就能看到这个 Teensies；

④．溶岩从管道喷出的场景中，

岩浆是可以让小伙伴用竖直的墙挡住的，挡住之后攀着墙壁下去即可救出；

⑤．用同伴做出来的平台渡过溶岩路的时候能够看到上方的 Teensies，注意不要把绳子切掉；

B. 经过了上面的场景之后又会看到一个可以上下拉动的平台，站上去让同伴拉高平台，然后从上路进去就能找到隐藏房间，隐藏房间里面踩第二块跳板的时候要用空中下攻击才有足够的冲力过去破坏笼子；

⑥．隐藏房间出来之后继续前进不久就会看到 Teensies；

⑦．之后会来到一条有火球喷出的斜坡，利用同伴在墙上制作两个平台，火球就会弹到平台上，然后破坏掉放着笼子的骨架；

⑧．快到终点的一段路上会看到最后的 Teensies，利用同伴制造平台就能将其救出。

Snake on a Cake

①．刚开始的蛋糕路上，等蛇吃掉了蛋糕留下一条通道的时候进去救人；

A. 遇到大蛋糕墙的时候，蛇会吃出一条往上的通道，攀着墙壁上去之后能到达上方的平台，往左走就能见到隐藏门；

②．离开房间之后前进不久就会看到这个 Teensies，不过笼子的移动速度很快，要及时过去破坏掉才行；

③．变小通过了大悬崖之后会看到 Teensies，此时会有一个大型杂兵跳出来，砸出一个弧形的墙壁，沿着弧形墙壁跑上去就能破坏笼子了；

④．继续前进不久就会看到这个 Teensies，趁虫子离开的空隙去救人即可；

B. 救了④之后会再次进入蛋糕区域，上方有一个脑子跳板，跳板上面的通道上去能找到隐藏房间；

⑤．穿过了“S”型蛋糕地带之后，就会看到下一个 Teensies，上方有带针刺的蛋糕，要趁虫子吃出一条通道的时候用脑袋跳板过去救人；

⑥．接着后面的针刺地带能看到这个 Teensies，趁大虫子吃掉了附近的针刺蛋糕之后去救；

⑦．往下走的时候还能看到一个 Teensies；

⑧．下到最底部的时候会看到坏人抓走了一个，过关之后即可救回来。

Lucha Libra Get Away

①.一开始有溶岩的场景，先别下去下方的斜坡，在上方用蓄力攻击拆掉骨墙，等溶岩流走了之后再过去救人；

②&③.被巨人追赶的时候可以顺道解救这两个。

Wrestling with a Giant!

BOSS

BOSS战是一场擂台战，分三个回合。天上落下蓝色跳板的时候踩上去就能跳到BOSS的头上，然后用下攻击敲它的脑袋就能结束回合。重复三次就能获胜。

第一回合场地内只有一个平台，BOSS会拍打平台的两边，只要躲开手掌和落下来的杂兵即可。第二回合，平台会变成5格子，BOSS会逐个将格子打进溶岩，因此这里要注意躲开BOSS的拳头。当剩下最后1格的时候，跳板就会落下。第三回合跟第一回合相似，但是BOSS拍打之后场地内会产生气流，要乘着气流躲过下面冒出来的火焰弹和火蛇，BOSS第三次拍打平台的时候，平台就会彻底沉没，同时BOSS会伸手抓玩家，注意躲避。之后场地会出现一个小跳板，踩着小跳板跳上才能跳上蓝色跳板。

Teensies每个回合出现一个，第三回合的Teensies直接从左上角飞出来，一开始利用弹跳版的冲力可以迅速过去破坏笼子。

20,000 Lums Under the Sea

救援关卡要点：这里的救援关卡限时120秒，分成多个小场景。玩家要在每个场景中收集齐全部道具才能进入下一个场景。如果死了的话会直接从该场景重新开始，但是花费掉的时间不会重置回来。要是限时之内还没完成，整关都要重新开始。三个Teensies都在场景显眼的地方，救出第三个Teensies之后就能过关。

The Mysterious Inflatable Island

①.这一关是海底世界，潜入海底之后不久会看到一个探照灯机关，探照灯低下就是Teensies，注意如果长时间呆在探照灯范围内会遭到攻击；

②.继续深入会来到一个环形地带，躲过探照灯即可救出Teensies

A.环形地带往下的通道尽头会看到左下角墙壁有个锤子砸进了墙壁，在那个位置进去能找到隐藏房间；

③.离开房间之后继续向右前进，很快就能在探照灯范围内找到这个Teensies；

④.继续深入，两个附有铁球挡住灯光的位置右上角能找到隐藏通道，进去之后可救出Teensies；

⑤.救出④之后继续从下面的通道前进，贴着底下游可以发现隐藏通道，里面绑着Teensies；

⑥.三个围成三角形挡光旋转的地带，右下角能找到隐藏通道，进去可找到Teensies；

⑦.下去底部之后会看到一个敌人守着下方的Teensies；

⑧.后面不远处会看到一盏明灭闪烁的灯，下方有一个明显的缺口，进去之后就能找到Teensies；

B.快到终点的时候有一个探照灯巡逻的区域，在这个区域往上游可以找到隐藏房间。

The Deadly Lights

①.前进一段距离会看到两根绳子吊着木桶的场景，切断一根绳子挡住光线，然后下去杀掉杂兵救出Teensies；

②.前进到下一个红色开关的时候，下方的影子里能隐约看到另一个虐囚的杂兵；

A.穿过红色开关下方的狭窄的通道之后，下方有一个小平台，再下方是杂兵，先别跳下去杀死杂兵，从小平台往左走可以找到隐藏房间；

③.进入第二个区域之后，第三个红色开关点下去之后会出现一个小平台，站上去平台之后能够看到虐囚的杂兵；

④.前进一段距离，切断箱子砸死杂兵之后能看到箱子上面有根萝卜草，踩出来之后会发现是个Teensies；

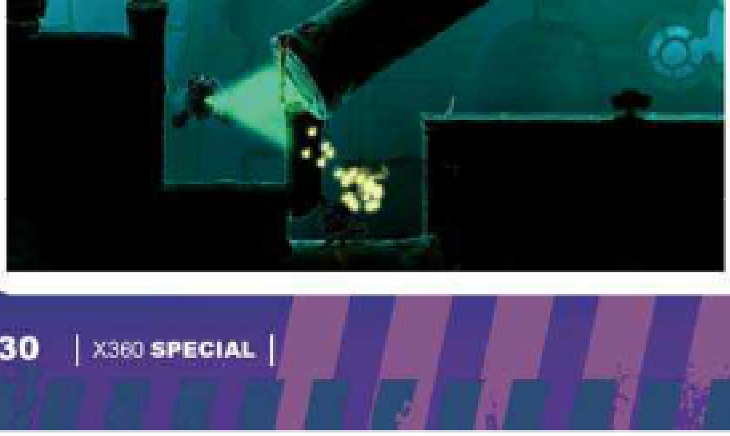
⑤.继续前进会发现探照灯下方有一个虐囚的杂兵；

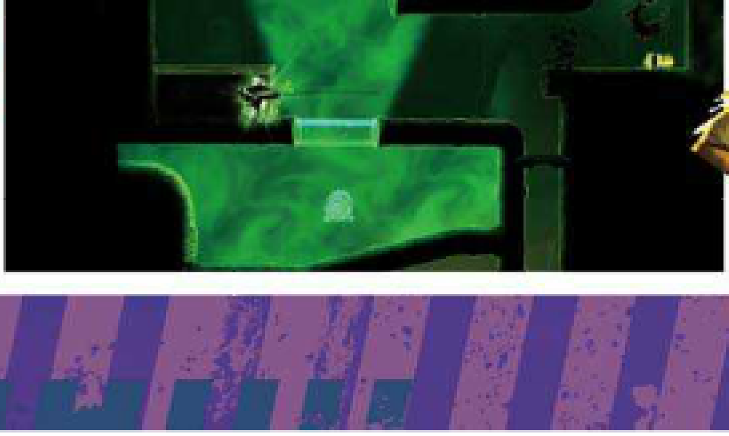
⑥.进入第三个区域，第一个可移动的箱子右边的墙壁上有隐藏空间，进去可以看到杂兵在虐囚；

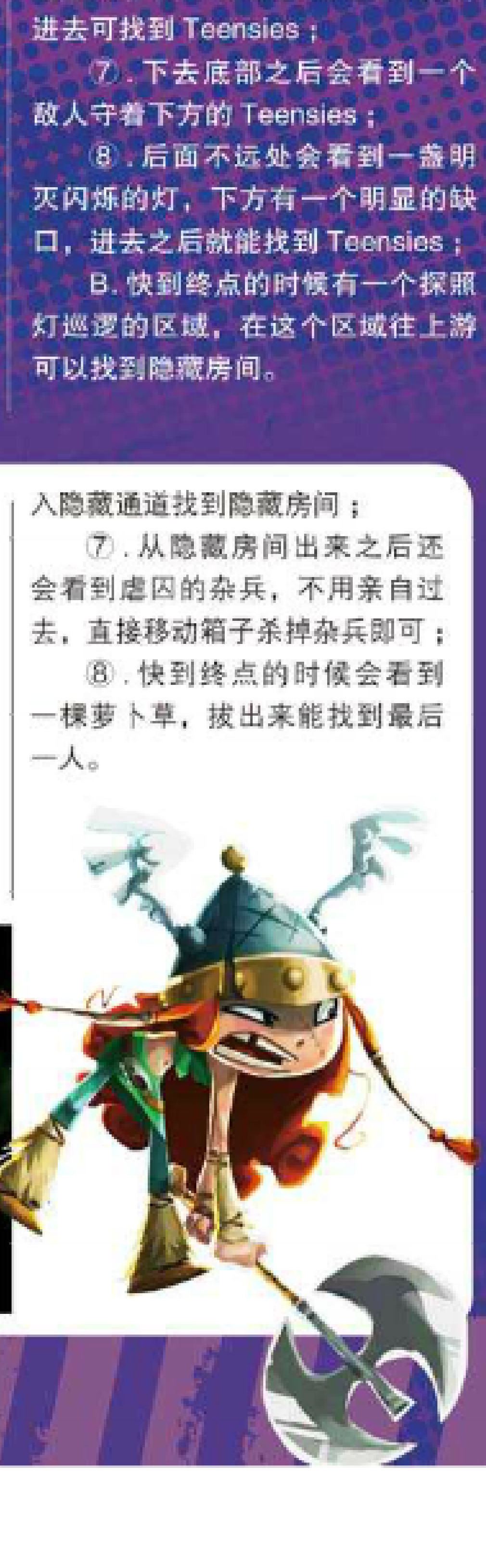
B.移开第二个箱子的时候能进入隐藏通道找到隐藏房间；

⑦.从隐藏房间出来之后还会看到虐囚的杂兵，不用亲自过去，直接移动箱子杀掉杂兵即可；

⑧.快到终点的时候会看到一棵萝卜草，拔出来能找到最后一人。







Mansion of the Deep

①. 关卡开始不久之后就会遇到一个被电闸封起来的门，门左右两边还各有一扇门，先进入右房间，在尽头的水底下关掉了电闸之后，从探测灯出来的位置进去能找到一个 Teensies；

②. 返回上一个房间，房间里的电柱消失，进房间后马上会看到一个杂兵在虐囚，不过房间锁住了，要从上面绕过去才能救出 Teensies；

③. 同一房间内，上层左上角会看到一条锁链，尽头能发现一个 Teensies，沿着锁链滑下去，将 Teensies 救出，途中注意不要碰到红色线，碰到的一瞬间就会马上受到伤害；

④. 返回中央区域，进入左门，穿过一个区域之后来到水底，右下角可以看到一群水母围着一个 Teensies；

A. 水里有两条水蛇游动，从它们游进岩石的地方可以找到隐藏房间，进去里面可以救出 Teensies；

⑤. 关掉电闸之后沿路返回，水下原本有电网拦住的地方后面能找到一个 Teensies；

⑥. 返回上一个房间，这时候就可以进去金鱼缸里救出 Teensies 了；

⑦. 同一房间内还能看到一个杂兵在虐囚，可以用蓄力攻击打另一个杂兵，让他飞过去将虐囚的杂兵杀死救出 Teensies，也可以等灯灭了之后过去解决它们；

B. 还是同一房间内，地下有一个缺口，进去之后能找到隐藏房间；

⑧. 关了两个电闸之后原本被电网拦住的大门现在可以进去了，房间内能遇到最后一个 Teensies，躲过感应线将他救出吧。

Infiltration Station

1. 开始不久就会出现旋转探照灯，第二个探照灯下面能找到 Teensies；

2. 小伙伴拿着探照灯围着中央平台旋转的场景左边的角落能找到 Teensies；

3. 从刚刚的房间出来之后，房门正上方会看到第三个 Teensies；

4. 救出第三个 Teensies 之后，留意一下这个场景的背景可以看到两个竖直的机关墙壁，后面那个墙壁的开关并没有亮灯，但是站在那个平台上面的时候伙伴会跑到开关处，命令他点开关，然后攀着墙壁上去能找到隐藏房间；

5. 站在悬挂的正方形箱子上，切断对面的绳子，然后抓着绳子甩过去可以救出远处的 Teensies；

6. 渡过了悬崖之后会有一条狭窄的通道，通道的尽头是一个机关平台，通过通道的时候会听到虐囚的声音，从上方的缺口进去即可找到 Teensies；

7. 进入下一个场景之后，右下角能够找到 Teensies；

8. 再进入下一个场景之后同样能找到有杂兵在探照灯下虐囚，利用同伴调整探照灯的光将其消灭；

9. 通过了上面提到的探照灯之后，从黑暗处进去能找到隐藏房间；

10. 终点底下能找到隐藏通道，过关之前记得先进去将 Teensies 救出，

Elevator Ambush

①. 开场后第一盏探照灯运动轨迹下可以看到第一位 Teensies；

②. 第二盏探照灯会闪烁，灯下面也有一个 Teensies，等灯灭了之后过去救人；

③. 经过了垂直下降电梯来到下一个区域之后会看到一个比较粗壮的杂兵丢杂物，前面的悬崖上有一个关着 Teensies 的笼子在飞，消灭掉杂兵之后在悬崖边用蓄力攻击即可救出 Teensies；

A. 第二个丢杂物的杂兵背后有一个小水池，跳下去之后能找到隐藏房间；

④. 离开隐藏房间继续前进，不远处又会出现水路，水底下一个打桩机上绑着一个 Teensies（居然不会被压死）；

⑤. 穿过了一条满是鱼雷的通道之后来到一个比较空旷的地方，右上角能看到 Teensies；

B. 离开水面之后就会看到通往下一个区域的门，先别进去，往回跑跳到对面的平台可以找到隐藏房间；

⑥. 追赶敌人的路上，途中会遇到一个被虐待的 Teensies，顺道将其救下即可；

⑦. 再前进一点会看到一个挤压机上方有一个电网，利用射击将里面的 Teensies 救出即可；

⑧. 通关之后能救出最后一个 Teensies。

There's Always a Bigger Fish

这一关全程都会被一条海龙追赶，Teensies 都在必经之路上，不过救援的时机比较短。

A Madman's Creation!

BOSS

BOSS 战，BOSS 是一只钢铁的海龙，同样是三个阶段的战斗，玩家可以使用魔法弹。第一阶段是在两个平台上战斗，其中一个平台是会上下浮动的，BOSS 会使出直线光束攻击，因此要站在上下浮动的平台上，并利用滞空才能躲过，躲过之后 BOSS 的嘴巴会维持张开状态，此时攻击里面的宝石可以给它造成伤害。第二阶段是气流地带，BOSS 会使出瞄准玩家的激光扫射，场地内有挡板，躲在挡板后面躲过 BOSS 的攻击，然后等 BOSS 的攻击停止后给予反击，挡板第一阶段是一整块的，如果要反击，建议在 BOSS 使出扫射的时候维持在挡板上方的位置，等攻击停止后马上出去便有希望反击，如果第一次没有成功攻击，第二次挡板就会分裂成三块同时场地会出现杂兵，躲避更加困难，但是反击却更加容易。第三阶段要躲过 BOSS 两次攻击才能给予反击，整个场景只有三根锁链，BOSS 第一次攻击的时候锁链上方会有移动挡板，玩家要捉住锁链在挡板下面躲过 BOSS 的扫射。BOSS 第二次攻击的时候会从侧边出现，此时锁链会上下移动，注意看准时机跳到别的锁链上才能躲过 BOSS 的攻击，第二次攻击停止后马上反攻就能击杀这个 BOSS。

Olympus Maximus

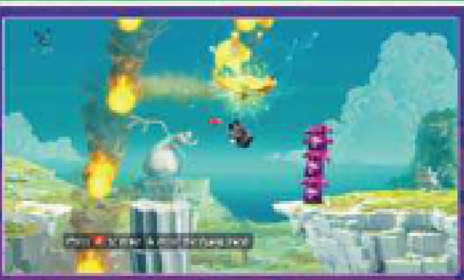
Shields Up...and Down

①．一开始直走，在喷火杂兵身后能看到 Teensies；

②．利用移动平台跳过悬崖的时候会看到第二个 Teensies，笼子会飞，但是不会飞很远；

③．继续前进，会在喷火的场景中看到笼子，先站到平台上，然后让同伴把平台移动到高处，之后用跳跃和滞空将 Teensies 救出来；

A．经过了悬崖之后，有一个场景能看到平台挡着火球，平台后面有上下两条路，让同伴将平台移动到下方就能从下路过去找到隐藏房间；



④．抓着吊环通过悬崖的路上会看到；

B．获得了射击能力之后，到达一个悬崖边上能看到 Lums 的场景处有两个漂浮的喷火杂兵，杂兵后面是 Teensies 的笼子，但是现在先不用去救它，先调整平台从上方进去能找到隐藏房间。

⑤．隐藏房间下方就能看到，靠近之后会逃跑，还好可以用射击打下来。

⑥．通过气流地带途中可以看到；

⑦．天上出现神之手的时候，途中可以看到；

⑧．终点后面藏着一个 Teensies。

The Dark Creatures

①．一直前进，沿着弧形路面走上去之后往反方向跳就能破坏掉空中的笼子救出 Teensies；

②．第一次遇到一大批小型敌人的时候，往前一点的位置就能见到，救人的时候注意不要被敌人群碰到；

③．一路往上走不久之后就能见到（前面有红色的球形杂兵）；

A．第二次看到黑色敌人的地方往回走，回去刚刚上来的那条路的边沿，贴着右边的墙壁下去就能找到隐藏房间；

B．第二次看到黑色敌人的地方，沿着右边的弧形路上去就能找到隐藏房间，黑色敌人群所在的那块地面上有一处是由骨头堆砌的，破坏掉骨头之后就能继续前进；

④．用天花板的紫色烟花消灭了一大群黑色敌人之后，后面有一个地方能触发一行长长的金币队伍，跟着 Lums 队伍往上走的途中能够救下一人；

⑤．跟着 Lums 队伍走到最上方的平台之后会看到一棵萝卜草，拔出来发现是一个 Teensies；

⑥．继续前进能在之后的钉子路上顺便救下这个 Teensies；

⑦．进入第二个区域之后，途中又能看到萝卜草，打出来之后又能救出一名 Teensies；

⑧．继续前进，来到一个很多齿轮机关的地方前面能够看到。

The Amazing Maze

关卡要点：本关由多个小房间构成，没有专门救人的隐藏房间，两个大的 Teensies 跟其他小的一样都在外面；

①．往右走到第三个房间即可见到第一个 Teensies；

②．继续往右走，到第五个房间能见到第二个 Teensies；

A．返回有气流上升的房间，往上走到尽头能救出一个 Teensies（大）；

③．从最开始的气流的房间一直往下走来到一个有很多不同方向弹跳板将玩家弹来弹去的房间，落地后往左走就能发现③；

B．气流房间往下一层到达有两个喷火器的房间，然后从左下角的缺口进去能救出第二个大 Teensies；

④．返回弹跳板房间，往右走就会看到第六个 Teensies，不过要再往右走一个房间，从上方的缺口返回才能将其救出，注意三个隐藏平台中只有正方形平台是没有刺的；

⑤．继续往右走第二个房间能看到 Teensies 被绑在上方用探照灯照着，将其救出之后会引出一个大的杂兵，不过用蓄力攻击解决掉即可；

⑥．接着来到一个有针刺滚球的气流房间，从右上角的缺口飞上去，再往右走可以在一个反重力房间里发现 Teensies，记住平台只有正方形和三角形是没刺的；

⑦．返回有滚球的气流房间往右走，第二个房间里就能找到 Teensies；

⑧．救出上一个 Teensies 的房间往右走，来到一个反重力房间，破坏掉骨架从针刺通道“掉下去”就能见到最后一个 Teensies。

The Great Lava Pursuit

①．前进不久来到一个天花板上有岩石落下，要踩着岩石渡过溶岩河的场景，途中可以看到一个 Teensies，直接用魔法弹救出即可；

②．不断有火蛇喷出的溶岩地带会遇到第二个 Teensies，同样用魔法弹救出即可；

A．通过了两个气流上升地带，之后会看到一个可上下移动的平台上方有一条通道可以上去，在上面能找到隐藏房间；

③．抓走了 Teensies 的坏人会再次出现，跟着他然后从一条两边很多火蛇喷出的通道往下深入，途中可以找到第四个 Teensies；

B．继续前进，利用挡板挡住倾泻下来的溶岩并通过后，会看到一个跟刚刚隐藏房间几乎完全一样的场景，同样是踩着上下移动的平台从天花板上的通道进去，找到隐藏房间；

④．追赶着坏人继续前进，整个场景塌下来之后能看到 Teensies 被绑在上面（也算是必经之路上）；

⑤．继续前进，在有溶岩落下的风力地带可以看到这个 Teensies；

⑥．离开风力地带后会看到这个 Teensies，让同伴把挡住溶岩的挡板拉下去，这样就能将其救出；

⑦．最后通过风力地带的时候还会遇到一个 Teensies；

⑧．过关的时候就能救出最初被抓走的 Teensies。

Swarmed and Dangerous

①.前进途中在一条弧形路上能看到，注意道路另一边有一大群虫子，沿着弧形路跑上救下 Teensies 并绕过敌人离开；

②.救出第一个 Teensies 之后不远处会看到萝卜草，打出来之后发现是第二个 Teensies；

A.经过了4个下橇的岩石平台之后是一条往上走的路，利用弧形地面冲上去再跳到左边的墙上冲到最顶就能看到一个平台，上去这个平台就能看到隐藏房间，隐藏房间内是一个反重力地带，但是要注意上下的键位操作是跟正常状态一样的，需要花点时间适应，隐藏房间最后的 Teensies 被一大群虫子包围，要先冲到尽头把虫子引到溶岩里，然后才能返回救 Teensies；

③.这个 Teensies 被一大群虫子包围着，先利用上方的绳子引开虫子，然后迅速下去救人离开；

④.救出③之后继续前进，之后在天花板走过的时候能顺便救下这个 Teensies；

B.救出④之后，下方有一大群虫子，先用滞空滑翔到对面攻击紫色的小火箭，让其爆发炸掉所有的虫子，然后往回走就能发现隐藏房间；

⑤.被一大群虫子追赶的途中可以看到一个笼子被钓起来，逃跑的时候看准时机跳起来将其救下即可，但是只有一次机会；

⑥.被虫子追赶的路走到尽头，用火箭灭了所有虫子之后就能救出这个 Teensies；

⑦.救出⑥之后，很快就会遇到新的一批虫子，跑一段距离就会看到这个 Teensies 在角落里，及时躲进那个角落可以甩开虫子并且救人；

⑧.进入最后的区域，Teensies 会被吊在天花板上，要用前面三批杂兵当垫脚跳上去才能救下来，因为后方有虫子追赶，所以机会也只有一次。

Hell Breaks Loose

A.小伙伴出现之后，不久就会有一段往上跑的路，一直跑到最上方就能找到隐藏房间；

①~⑧.被龙追赶的时候能全部救出，但是时机很短，操作难度较高；

B.换了区域之后还会有一段路被龙追赶，追赶结束后，有一个场景要同伴抬起齿轮，齿轮下方的道路进去之后能找到隐藏房间。

A Clouds of Darkness

BOSS

BOSS 战要点：BOSS 是一大团黑色的云状物体。不断攻击黑云就能慢慢削减它的体积最后将其击破。战斗同样是三个阶段，要注意的是一个阶段的战斗中如果没能迅速将 BOSS 击杀，它的身体就会回复，然后就要重新破坏。

BOSS 第一阶段是手掌形态，会围绕这场地飞来抓玩家，要边躲过攻击边给予反击，这里给大家一个提示：不要顾着躲 BOSS 的攻击，而是要追着 BOSS 去打，而

且 BOSS 在头顶的时候也是可以用↑+攻击的。第二形态在气流地带战斗，场地中央有两个针刺齿轮，黑云有两团，分别从右下角和左上角出现，一开始先蹲点在右下角等 BOSS 出来之后，可以迅速削减它的体积。第三形态是一大团黑色的云怪物，会围绕着场地中的三个平台转，场地内没有风力，因此要小心别掉下悬崖。用蓄力攻击可以迅速削减 BOSS 身体，解决它之后就能迎来通关。

《起源》世界全 Teensies 救出攻略

除了新关卡之外，本作还收录了前作《雷曼 起源》的全部关卡。虽然在本作的基础上进行了小幅度的修改，但是流程基本没有变化。不过跟正式关卡一样，过关获得的奖杯和 Teensies 的收集会关系到本作的成就，因此这里会详述每关人质的获得方式。其中，飞行关卡和追逐关的人质都在必经之路上，下面就不浪费篇幅说明了。

Jibberish Jungle

Geyser Blast

①：起点位置往左走，拔起植物可见。

②：有触手植物和喷射水流的区域，利用左右移动的平台靠近。

③：第二个场景几块岩石左右晃动的区域，Teensies 被绑在小型岩石下方。

A：空中有两个蓝色握把区域的右下方，即弹射垫的右侧找到隐藏房间。洞内看准敌人的起伏顺序，连续踩踏即可全部消灭。

④：A 的正右方，进入后岩石会开始合并，要迅速跑出来。

⑤：第三个场景令岩石开始运动后，往右第二个缺口的左上方。

B：第三个场景终点的正下方。房间中依然是利用踩踏消灭敌人，注意别被水流冲跑。

⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会慢慢飞到喷射水流的上方。

⑦：往右前进便能发现，被绑在两束喷射水流之间的岩石下方。

⑧：抵达终点救出。

Swinging Caves

①：起点位置往右走，首个平台的右上方。

②：首枚金币的左侧，隐藏在树叶后。

A：第二个场景的起点处、蓝色握把的上方。洞内的弹射垫角度会缓缓改变，利用↓+X 键弹到对岸。

③：经过一片水域后，右上方的凹槽内。需先利用蹬墙跳攻击上方的植物，令其伸出弹射垫。进入凹槽后上方的岩石会缓缓下压，动作要快。

④：区域同③，木质障碍的正下方，隐藏在树叶后。

B：第三个场景，终点前蓝色握把右上方的树叶后。从背后靠近持枪的敌人他就不会发射导弹。

⑤：隐藏门B的下方，拔起植物可见。

⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会飞到本区域的最高处。

⑦：第四个场景终点的左侧，拔起植物可见。

⑧：抵达终点救出。

Climb Out

①：最初的平台塌陷后，就在水域上空。

A：第二个场景，两个蓝色握把区域的右上方。洞内需利用加速跑冲上墙壁。

②：隐藏门A的左上方，几个刺球之间。

③：第三个场景，大片下降平台区域，两个杂兵之间，拔起植物可见。

④：第四个场景起点右侧，两束喷射水流后。

⑤：第二个有尖刺的多边形上方（如图）。

⑥：第五个场景，转动的圆形巨石和喷泉区域，被绑在水面上。

B：第五个场景终点前右上方，隐藏在树叶后。进门后要骑蚊子飞行作战，子弹只能向右发射，故一些敌人需利用墙面反弹子弹才能命中。

⑦：第六个场景一进门就可以看到。

⑧：本关终点处。攻击上方的红色物体令石块落下能把敌人全数压死，但分数没有自己用攻击解决来得高。

Still Flowing

①：第二个场景起点右上方，利用加速跑冲上树干后往反方向跳跃救出。

②：第二个场景起点右侧的蓝色花朵下，拔起植物可见。

③：巨大眼珠型尖刺植物的右侧，拔起植物可见。

④：跟③同一个场景，其下方的树叶后能够发现。

⑤：第三个场景，水流区域的左下角，用↓+X键攻击跳板，可以越过尖刺植物，或是直接沿着最底层的水流以连续跳跃靠近。

A：区域同⑤，在其右上角的树叶后。进门先用加速跑冲上墙壁，再从空中攻击敌人。

⑥：第四个场景，冲破木板击倒敌人后，潜入右下角的水域再往左游便能发现。

⑦：第五个场景，湍急的水域左下方，注意别被水流冲到尖刺上。

B：区域同⑦，往湍急水域的右下方游。洞内要依次攻击高处的两块红色物体，才能令平台掉下作为落脚点。

⑧：本关终点处。

Poor Little Daisy

BOSS

BOSS战要点：本关前半段是追逐战，需要解救的Teensies都在这段流程中。BOSS看上去很凶，但实际上有足够时间跑的。后半段的战斗部分比较容易：BOSS第一次突进攻击时沿左侧墙壁跑上顶部，等其头部撞出大包后再绕回来攻击一次；BOSS爬上顶部的第二波攻击会依次砸地，站在地面上跑动回避，等其5次撞击结束后如法炮制攻击腹部的大包；BOSS的第三波攻击时先在地面用跑动回避其跳跃，等它伸出舌头后，舌根上的弱点就会露出来，此时冲上去给其致命一击。

Desert of Dijiridoos

Best Original Score

①：在尖刺鸟之间的琴弦上方，需利用左侧的弹射鸟跃至高空。

A：两只带着尖刺钢盔鸟的左上方。进门后场景会不断下陷，要利用通风口往高层移动。

②：隐藏门A的右下角，即两只钢盔鸟下方，拔起植物可见。

③：第二个场景起点右上方，一段波动的琴弦上空。

④：第二个场景终点正上方，利用弹射鸟解救。

⑤：第三个场景终点前的上空，两根琴弦的正上方。

⑥：第四个场景起点的右方，拔起植物可见。

⑦：区域同⑥，波动琴弦和尖刺鸟的上空。

B：在⑦的右上方，利用蹬墙跳可以发现隐藏门。洞内犹如一把巨大的吉他，用蓄力攻击一次就能干掉3只钢盔鸟。

⑧：本关终点处。

Tricky Winds

①：起点正上方，抓住蓝色的握把后利用摆荡跳上去。

②：第一个场景终点前三面大鼓的上空，利用鼓面弹射到高处。

A：第二个场景，连续多个通风口的上方，利用空中的蓝色握把跃上，找到隐藏房间。房间内沿着通风口走即可轻松全灭敌人。

③：第三个场景，三个黑色地刺下方的羽毛后。

④：第三个场景终点前，几只尖刺鸟之间。

⑤：第四个场景起点右侧，水流上空几只尖刺鸟之间。

B：第四个场景终点正上方，隐藏门在羽毛后。进入后要结合尖刺平台的运动规律，乘风向右移动。

⑥：第六个场景起点右下方，水流的出口处。

⑦：第六个场景终点的左下方，需小心翼翼地穿过荆棘。

⑧：本关终点处。

Skyward Sonata

①：第二个场景中段，两根柱体之间。

A：第二个场景终点左上方找到隐藏房间。进入后需注意不要因鼓面的连续快速反弹被弹到悬崖下。

②：第三个场景起点右上方，隐藏在羽毛后，解救速度要快。

③：第三个场景终点前，鼓面和红鸟敌人左侧，拔起植物可见。

B：区域同③，终点正上方找到隐藏房间。进入后借助蛇形长笛跳向高处。

④：第四个场景起点右上方，水流的右侧高空。

⑤：第四个场景中段，牢笼会缓缓飞走，至终点前鼓面的左上方盘旋。

⑥：第五个场景中段，两个张开、闭合的尖刺平台之间。

⑦：第五个场景终点前，鼓面的右上方。

⑧：本关终点处。

Snake Eyes

①：第一个场景，有鼓面和红色鸟型敌人区域的上方。

A：第一个场景终点的左上方找到隐藏房间，房间内利用并排的蛇形长笛向上层移动。

②：第二个场景终点左下方，隐藏在羽毛后。

③：第三个场景大量绿鸟区域的最上方，利用弹射鸟跳到高处。

④：第四个场景大量钢盔鸟的左下方，要先攻击上方的机关。

⑤：区域同④，就在其右上方的空域。

⑥：在⑤的右侧，几只尖刺鸟的右上方。

⑦：第四个场景终点的左上方。

B：隐藏房间所在区域同⑦，终点的左下方。进入后紫色的蜈蚣无法破坏，红色的每打掉一截都可以加分。

⑧：本关终点处。

To Bubblize a Mocking Bird

BOSS

面对大鸟的BOSS战要先拉一下尾巴让它惊醒。第一阶段BOSS从右侧俯冲下来时靠右站并下蹲就能避过，从左侧飞出时则是投下一排鸟蛋，它的首个弱点位于腹部。第二阶段平台被砸坏，利用上升气流躲避BOSS的横向突击，当它把头向上撞后会出现第二个弱点。此阶段屏幕两侧有杂兵飞过，想刷分的话可以适当拖延一下。第三阶段场景周围出现尖刺型敌人，BOSS则会原地360度边转圈边吸气，玩家同样利用转圈回避气流，等其动作停下来后绕到下方再拉一下尾巴，舌尖上最后的弱点就会暴露出来了。

Gourmand Land

Dashing Thru the Snow

①：起点位置往左走，在冰洞中。

②：两个举托盘的溜冰龙过后，在罐头区域上空。

③：第二个场景有两根冰柱的区域，Teensies被绑在左侧的冰柱上方，利用身形变小后的空中突进贴紧左侧的冰柱Teensies才会掉下来。

A：在③的右下角有一头睡着的恐龙，踩踏肚子后会吐出气泡，借助气泡飞到场景右上方的平台上找到隐藏房间。房间内是骑蚊子的飞行战，途中没有敌人，但要用子弹打开通路。

④：第三个场景，罐头区域的右下角。

⑤：第三个场景终点前上空。

⑥：第四个场景起点右上方，利用恐龙吐出的气泡靠近。

⑦：在⑥的正右方，食人鱼水域的右上方凹槽内。

B：第五个场景冲破冰层后，在食人鱼水域上空抓住蓝色握把往左跳即可发现。洞内先连续踩踏敌人到达对岸，等身形变大后再回头踩一次就能踩死了。

⑧：本关终点处。

Piping Hot!

①：第三个场景喷火龙和大锅之间，拔起植物可见。

②：身形变小后来到半空挂着布袋的位置，向上方的水管蹬墙跳即可发现。

A：区域同②，向布袋下方勇敢地跳下，隐藏门在右下方。门内趁喷火龙攻击的间隙前进。

③：在必经之路上，身形变大后便可看到。

B：第四个场景，第二个喷火器处，加热后利用飞起的锅盖往右上方跳便能发现隐藏门。触碰屋内的红外线会有叉子飞出，利用此特性可一口气消灭一排的杂兵。

④：第五个场景蒸锅的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑤：第六个场景起点的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑥：第七个场景，首只火龙敌人的左上方，利用飞起的锅盖跳上平台。

⑦：在⑥的右方，从锁链区域上空飞下。

⑧：本关终点处。

Dragon Soup

①：起点位置右上，在喷火龙上方的水管上。

②：有三串红辣椒的区域、两只喷火龙间，拔起植物可见。

A：区域同②，隐藏门在左上方。进入后是骑蚊子的飞空战，满屏的火球弹幕有一定难度。

③：第二个场景，有两株植物平台上方的水管上。

B：第三个场景起点正上方能找到隐藏房间。门内要在来回摆荡的厨具间作蹬墙跳，注意别被挤扁。

④：B的右方，在来回摆荡的厨具上空。

⑤：一进入第四个场景就能看到，利用不断自转的圆柱跳到高处解救。

⑥：自转圆柱之间、辣椒和汤锅区域的右上方。

⑦：第五个场景起点右上方，在来回摆荡的厨具上空。

⑧：本关终点处。

My Heartburn's for You

BOSS

经过开场的追逐战后，玩家掉入BOSS的腹中，到达可以看见跳动心脏的胃部后战斗才真正打响。首先打一下胃壁上的弱点触发BOSS警觉，火焰会从左右方向顺着胃壁喷下来，利用加速跑冲上胃壁躲开，弱点会在左侧出现，不过稍纵即逝，一旦没能顺利攻击到就得继续躲火焰。第二阶段左右两侧被封锁，玩家需要站在平台上躲避火焰，火焰的轨迹可以凭借先头的冒烟区域进行判断，烟尘是没有伤害判定的，攻势过后弱点出现在右上角。第三阶段下方的平台消失，玩家只能凭借气泡保持高度，不要一直站在气泡上，多利用跳跃和滞空才能减缓其破裂，最后一个弱点位于左下角，在气泡上移动时注意提前控制好站位。之后胜利大逃亡，冲出BOSS的肚子便能过关。

Sea of Serendipity

Freaking Flipper

①：起点位置右下方水域，从一个狭窄的缝隙中潜入。

②：第二个场景，拟态石头鱼区域的右上方。

A：区域同②，隐藏门就在其右侧。进门后会有飞鱼群从左侧追来，沿途的敌人可以交给它们干掉。

③：第二个场景终点的左上方，附近有两条红色鱼。

④：第三个场景起点的右下方，解救时注意别被下落的箱子压扁。

⑤：第四个场景沿水流向下的必经之路上，被锁链捆在右侧。

⑥：在⑤下方水域的左下角，附近有尖刺植物干扰。

B：第五个场景，撞碎起点右下的第一根石柱后，潜入即可发现隐藏门。洞内只需看准砖块按一次↓+X键，即可一路冲破阻碍到达牢笼上。

⑦：第五个场景中段，两条捆住石柱左右晃动的荆棘之间。

⑧：本关终点处。

Swimming with the Stars

①：起点位置右下角水域，在一株尖刺植物的根部。

②：第二个场景，有三列Lums围着一个血瓶的位置，在右侧的狭窄缝隙后。先击打尖刺植物的根部，令其收缩后才能靠近Teensies。

③：第三个场景，有一圈水母区域的右下角，两个路口各有一只水母把守。

④：第四个场景终点的左上方，周围有大量的尖刺植物和触手植物，靠近水里的发光微生物，让其依附在自己身上才能避免触手的骚扰。

A：区域同④，位于终点的上

方。进门后撞击砖块时注意控制，别被箱子压到或被炸药波及。

⑤：第五个场景，在一大群水母和三列 Lums 区域的右上角狭缝后。

⑥：第六个场景终点的左上方，被大量尖刺植物包围着。

⑦：第七个场景终点的正左方，要利用灯笼鱼的光接近，否则会被触手攻击。

B：第七个场景终点的左下方，穿过狭窄的缝隙才能发现。洞内的鱼群可以利用绿色的敌人解决一大部分。

⑧：本关终点处。

Why So Crabby?

①：起点位置右侧，在尖刺平台前拔起植物可见。

②：第二个场景，湍急水流和尖刺敌人区域的右下方。

③：第三个场景起点右下方。

A：区域同③，在进入水母群前往上方游动可以发现隐藏房间。房间内是骑着蚊子的飞行战，相比用射击赚分，躲避即死陷阱和敌人才更重要。

④：第三个场景终点左上方，即湍急水流区域的最右侧。

⑤：第四个场景，首只巨型螃蟹爬出的区域右下角。

⑥：能够登岸的区域，在首只黄色刺豚下方有一个狭窄的缝隙，进入后可见。

B：第五个场景，首只红色尖刺型敌人左下方的狭窄缝隙后。门内要避过触手植物的追捕，攻击根部能令其缩回去。

⑦：第一只巨型螃蟹的正下方，待其抬起深红色的腿后就冲到腹部下攻击弱点。

⑧：本关终点处。

Beware of the Mini Murray

①：前两个被飞鱼群追赶的场景没有隐藏要素，首个 Teensies 人质位于第三个场景起点的右下方。

②：继续前进，在触手植物和拟态石头鱼之间。

A：在②的右上方，剑鱼区域右上的狭窄通道找到隐藏门。门内的大海蛇有伤害判定，但也能帮玩家清掉一些杂兵。

③：第四个场景，呈波浪形游动的水母群右上方。

B：大量触手植物所在区域的下方，穿过狭窄通道即可发现隐藏房间。房间内有大大小小的尖刺鱼来回反弹，避过它们确保自身安全后再攻击右侧的鱼群。

④：突破触手植物的区域后右上方有一条拟态石头鱼，牢笼在其后方。

⑤：第四个场景，左侧大海蛇出没的区域。本场景虽然有大量岩石坍塌，但不是强制卷轴的，可以慢慢收集。

⑥：第五个场景起点右侧，被夹在三块岩石之间。

⑦：第二条大海蛇右上，有尖刺植物的区域内。

⑧：本关终点处。

Murray of the Deep

BOSS

追逐战开始前以及跑路过程中要尽可能多地回收 Lums，否则容易出现过关后分数不达标的情况。与海龙的水下 BOSS 战考验玩家的游泳技巧，海龙嘴部张开时的判定范围很大，危急时刻用旋转攻击逃命。BOSS 的前两个弱点都在尾巴尖（第一次背面、第二次腹部），但显现的时间都很短，故躲过 BOSS 的头部啃咬攻击后就要往尾部方向游动。BOSS 放出的小型杂兵无法打掉（仅当玩家击中 BOSS 弱点后会四散逃走），而且会随着时间的经过增多，故此战不宜持久，要牢记弱点位置和出现的时机速战速决。BOSS 的最后一个弱点在嘴里，战斗的第三阶段当它张着大嘴冲过来时勇敢地撞进去就可以结束战斗了。

Mystical Pique

Mystical Munkeys

①：第一个场景终点上方，利用对面的弧形岩壁冲上。

A：第二个场景沿着挂彩旗的绳索滑到底端，往左走到尽头便能发现。门内攻击冰块让上方的平台塌下来就能一口气砸死敌人，注意不要殃及自己。

②：区域同隐藏门 A，在彩旗下方平台的右侧出现，会缓缓飞到终点左上方。

③：第四个场景必经之路的上空，沿途石像兵扔出的球可以打掉。

④：第四个场景终点前两个头顶托盘的老人上方。

⑤：第五个场景首个来回摆荡的利刃下，拔起植物可见。

B：区域同⑤，在第二个来回摆荡的利刃下方。勇敢地往荆棘左侧跳，并冲下斜坡就能发现隐藏门 B。进门后先在齿轮上跑动，让右侧的弧形槽靠过来后立刻跃上，便能创造出冲上墙壁的斜坡。

⑥：第六个场景起点右侧的平台下方，稍微攻击开关，让平台上升一点后立刻下去解救。

⑦：第七个场景，攻击机关让平台上升的途中出现在必经之路上。

⑧：本关终点处。

Golly G. Golem

①：第一个场景终点上方，利用绳索摆荡到对面再冲上墙面。

A：第二个场景，触碰红色物体令岩壁下落处的右上角。门内要抓住敌人排成一列的瞬间，用↓+X 键全数击破。

②：第二个场景终点前，必经之路上。

③：第四个场景，有大量物体不断下落的区域左下方。

B：第五个场景起点右下方，往绳索上跳即可发现。洞内要应战三个扔球的石像兵，没有什么难度。

④：隐藏门 B 的上方，有荆棘长出的区域左下角，拔起植物可见。

⑤：第六个场景，有大量物体不断下落的区域右下方。

⑥：第六个场景，有大量物体不断下落的区域左上方。

⑦：第七个场景，击倒石巨人后牢笼自动从上方飞下来。

⑧：本关终点处。

On Top of Old Smokey

①：第一个场景有上下两个飞行平台的区域，位于黑云的右上角。

②：第二个场景起点的正下方。

③：第三个场景起点的右下方，即首个机器人的左下角。

④：第四个场景终点的正上方，必须事先沿高处的锁链滑行才能够得到。

⑤：第五个场景，沿上升气流飞行的必经之路上。

A：第五个场景终点的左上方。门内的四个机器人用普通攻击是打不死的，只有把它们打落到旋转齿轮或是下方的电磁枪之间才能干掉。

B：第六个场景中第三个机器人面前，打碎水管上的圆形器皿，沿 Lums 所示的路线往左下跳即可发现。屋内要配合尖刺平台的律动快速突破。

⑥：第七个场景，踩着巨大的

齿轮向右移动的区域，在两朵黑云之间。

⑦：第八个场景起点的右方，事先会有一列苍蝇飞来。

⑧：本关终点处。

Mecha No Mistake!

①：起点位置右上方，两个下压机关之间。

A：第二个场景，突破垂直向上的区域后向左走便可看见。触碰红色物体后巨大的齿轮就会向右滚，压死所有机器人。

②：第二个场景，熔岩区域的右上方。

B：第三个场景，巨大齿轮区域的左下方。门内要迎战三个机器人，依旧是用攻击把它们打到齿轮上。

③：在隐藏门B的正上方，利用弧面管道冲上去。

④：第四个场景终点的左上方，解救机会稍纵即逝。

⑤：第五个场景，牢笼在中央齿轮上方的高空盘旋。

⑥：第五个场景，在中央齿轮中心的镂空处。

⑦：本关终点处，巨大方形旋转装置的右侧，用蓄力攻击可以打到。

⑧：本关终点处，巨大方形旋转装置的中心，要利用场景的自转把机器人全部干掉。

The Mamma of All Nightmares

BOSS

前作里“青灰之地”的隐藏BOSS，由于她的动作很多，一开始可能会让人感觉无从下手，实际上这个BOSS的行动是最套路化的，找到规律后轻松就能解决。用弹射垫跳到BOSS左手、引起她的警觉后，先跳起避过尖刺手镯，再向右侧飞并保持滞空，躲过BOSS右手的上扬攻击后立刻向左，就能攻击到手肘处的第一个弱点。打散BOSS的眼球后战斗进入第二阶段，先保持自身位于她左手的手肘关键处，这里可以安全躲避其右手的所有攻击。等双手立起来后在两个手臂间来回跳保持高度，待BOSS左手放平后就跳上去，躲过尖刺手镯后保持在手腕的位置。左手会沉入熔岩两次，利用跳起的滞空来躲避，随后躲过一次手镯的左右摆动，立刻向左跳，她的右手一抬起来就会露出弱点。顺利击打弱点后便能直接弹到头上，给BOSS最后一击！

全成就取得攻略

成就数量	1000点/50个
难度	★★★☆☆
全成就所需时间	单机部分30小时以上，另需每天联网参与挑战，视玩家技术有较大波动
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	金会员并有可以联网的环境

Barbara's Free! 10点

成就说明：救出芭芭拉公主。

取得方法：游戏第一个世界第一个救援关卡便是救芭芭拉，过关即可获得成就。

Rock that castle! 10点

成就说明：完成音乐关卡“Castle Rock”。

Orchestrate this! 10点

成就说明：完成音乐关卡“Orchestral Chaos”。

Mad world! 10点

成就说明：完成音乐关卡“Mariachi Madness”。

Splash! 10点

成就说明：完成音乐关卡“Gloo Gloo”。

Dragon Rider! 10点

成就说明：完成音乐关卡“Dragon Slayer”。

Journey to the moon 40点

成就说明：抽飞5个黑暗Teensies。

取得方法：完成前5个世界的关卡即可解锁此成就。

World Tour! 60点

成就说明：完成“Living Dead Party”世界全部关卡。

取得方法：“Living Dead Party”是《传奇》最后一个世界，里面全是音乐关卡，需要收集400个Teensies。相当于完成前面5个世界的全Teensies收集，不过因为有《起源》的关卡，所以实际上可以提前解锁这个世界。

Princess savior! 20点

成就说明：救出全部10位公主。

取得方法：除了“Living Dead Party”之外其他5个《传奇》的世界里各有两个公主救出关，全部完成并将她们救出即可。

Teensies' friend 10点

成就说明：救出150个Teensies。

Teensies' hero 30点

成就说明：救出300个Teensies。

The chosen one 60点

成就说明：救出全部700个Teensies。

Lucky! 10点

成就说明：刮10张幸运票。

Scratch me! 30点

成就说明：获得全部世界的幸运票并且全部刮开。

We could be heroes 20点

成就说明：收集足够的Lums解锁10位隐藏角色。

Sooo rich! 40点

成就说明：获得1百万Lums并将全部隐藏角色解锁。

取得方法：最耗时的成就之一，不过刷全关卡金杯以及网战刷杰出度的过程会获得很多Lums奖励。

They're so cute! 10点

成就说明：刮幸运票刮出30只creatures

I just love them! 30点

成就说明：将全部小creatures刮出来，放满creatures画廊。

Master of the locks 30点

成就说明：解锁全部世界和关卡的锁。

取得方法：收集全Teensies以及刮开全部幸运票的过程可以解锁。

Invaders! 20点

成就说明：救出足够的Teensies，并且击败全部Dark Teensies让全部竞速关卡出现。

That was fast! 10点

成就说明：任意竞速关卡在最短限时内完成，救出3只Teensies。

Perfect! 10点

成就说明：在任意关卡中获得3个Lums奖杯以及3个Teensies奖杯。

取得方法：收集Lums和Teensies不需要同一次闯关过程中获得，第一遍先收齐所有Teensies，熟悉了关卡之后回来再收集足够量的Lums即可。Lums只要达到金杯的要求就能一次拿齐金银铜三个杯。

Swiped clean! 30点

成就说明：任意一个世界救出所有Teensies，获得该世界的钻石杯即可。

Bronze Addict 20点

成就说明：获得所有关卡的铜杯。

Silver Addict 30点

成就说明：获得所有关卡的银杯。

Gold Addict 40点

成就说明：获得所有关卡的金杯。

取得方法：每一关金杯要求的Lums数都不一样，一般600个，攻关的时候注意收集即可，因为获得金杯意味着幸运票和其他奖杯都会一并获得，因此解锁这个成就的时候上面两个成就也会解锁。另外，此成就要求的关卡包含《起源》的全部关卡在内。

Diamond Addict 50点

成就说明：获得所有世界的钻石杯。

取得方法：这里的要求也包含了《起源》的全部世界在内。因此目标是全部700个Teensies。

Nostalgia 10点

成就说明：完成《起源》里的任意一关。

Old school 30点

成就说明：完成全部《起源》的关卡。

Turnip combo 10点

成就说明：用下压攻击把芜菁打出地面，再在空中踢中它。

取得方法：芜菁（Turnip）是指藏在地下的那种植物，用↓+□可以将它们打出来，之后快速跳起攻击一次即可。

Strike! 10点

成就说明：用芜菁击倒5个敌人。

取得方法：跟上面一样，敲出来，然后踢到敌人身上将其击杀，杀5个敌人即可。

Gardener 10点

成就说明：拔出100棵芜菁。

This ain't a platform! 10点

成就说明：站在带盾子的敌人头上，直到他们打算攻击你。

取得方法：《传奇》第一关一开始就能看到两个带着盾子的敌人，普通跳到他们头上，他们就会举起盾子让玩家站在上面。如果玩家站着不动，过一会他们就会打算攻击，此时马上跳起躲开即可。

Axe skater 10点

成就说明：选择Barbara（芭芭拉）或者Elysia，站在斧头上滑行30米。

取得方法：公主们奔跑过程中按↓就会站在武器上滑行。选择指定角色，然后进入“Teensies in Trouble”世界的“Once Upon a Time”关卡，一开始的位置往前走不远处有个小山坡，从上面奔跑然后站在斧头上滑下来即可解锁成就。

Bad joke 10点

成就说明：拆掉5个敌人的降落伞让它们摔下去。

Shoot them up! 10点

成就说明：用飞行拳套射死100个敌人。

Let him do the job 10点

成就说明：关卡“Lucha Libre Get Away”中，让身后的巨人杀掉10个敌人。

取得方法：整关大部分时间身后会被巨人追赶，前进路上尽量别杀杂兵即可，迫不得已的情况下还是可以杀，毕竟路上的杂兵数量超过10个。

Bouncing Island 10点

成就说明：关卡“The Mysterious Inflatable Island”一开始的充气小岛上，用↓攻击小岛弹跳起来触碰上方的光粉，让Lums队伍出来，然后按照顺序拿齐所有Lums（即全部Lums要在紫色状态下拿到）。

Watch out! 10点

成就说明：让10只蟾蜍用自己的电枪把它们自己射杀。

Splinter Ray 10点

成就说明：不碰到探照灯的光以及不碰到红外线的前提下通过“Mansion of the Deep”。

取得方法：难点在于最后的红外线路上，如果碰到了整关都要重来了。

Rubber Ducks 10点

成就说明：打掉鲨鱼人扔出的橡皮鸭5次。

取得方法：“20000 Lums under the sea”世界的“Elevator Ambush”关卡中有一种蓝皮白衣的鲨鱼人，它们会投掷带电的杂物进行攻击，偶尔会扔出鸭子玩具，打掉5个鸭子玩具即可。

Just kick it! 10点

成就说明：功夫足球模式中获胜。

Challenger! 20点

成就说明：开放所有挑战模式。

Everywhere! 10点

成就说明：4个挑战模式至少各参加一遍。

First steps 10点

成就说明：在任意挑战模式中赢得铜杯。

On the way to the top! 20点

成就说明：在任意挑战模式中赢得银杯。

A true champion 30点

成就说明：在任意挑战模式中赢得金杯。

I'm ahead! 10点

成就说明：挑战模式中超过好友的分数。

The competitor 30点

成就说明：挑战模式中超过好友的分数30次。

Truly awesome! 40点

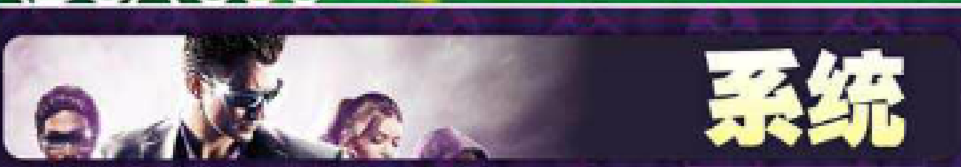
成就说明：杰出度（Awesomeness）等级升到最高。

取得方法：杰出度等级最高Lv11，需要6000点经验值，经验值由玩家取得的奖杯数量决定。单机模式能获得的点数总计约4000点。剩下的要靠联网打挑战模式才能获得。

总体而言,《黑道圣徒Ⅳ》的游戏内容和成就要求不算复杂,不过有一些挑战需要好好规划在游戏过程中顺便完成,不然在通关后再去刷过程会相当恶心。本次详尽的攻略除了常规的内容,也会帮助各位玩家进行一个详尽的全成就规划,希望能够帮助各位玩家早日拿齐一千点,以尽快享受本月推出的 DLC 内容。

文 稀饭　美编 心の永恒

黑道圣徒Ⅳ		Deep Silver	动作冒险
X360	Saint's Row Ⅳ		美版
	2013 年 8 月 20 日	本地 1 人，局域网 2 人，在线 2 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上



系统

操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	蹲下
RS	近战攻击
LB	冲刺
RB	使用超能力
LT	瞄准 / 副攻击方式
RT	射击 / 主攻击方式
X	上弹 / 长按为拾取枪械
Y	调查 / 乘搭载具
A	跳跃 / 长按为超级跳跃
B	长按打开武器切换栏
十字键←	切换冲击波，双击为切换冲击波元素
十字键→	切换重踏，双击为切换重踏元素
十字键↑	切换念动力，双击为切换念动力元素
十字键↓	切换增益，升级为切换增益元素
START	进入系统菜单
BACK	进入 HUB 菜单

界面元素

1.生命值
2.耐力值
3.目前装备武器
4.目前激活超能力
5.超能力冷却槽
6.小地图
7.恶名度槽
8.同行伙伴
9.当前等级与经验值槽
10.金钱
11.奖励槽

创建你的人物

前作《黑道圣徒3》的一大特点就是非常详细的人物创建选项，其细致程度估计也只有同样选项丰富的《上古卷轴Ⅴ》能够胜过一筹，而《黑道圣徒Ⅳ》继承了这一特点，惟一令人遗憾的则是没有发扬光大，玩家能够自定义的地方基本上和上一作类似，缺乏新鲜感。

在玩家完成序章后就会进入创建角色界面，首先看到的会是9本杂志，也就是9个选项，分别对应主角不同种族男性和女性的默认形象，最后一项则是从网络上下载主角形象，如果玩家之前在本作的官网上选择了可供下载的人物，就可以通过这个选项导入到游戏中。选了其中一个形象后玩家就可以进入自定义界面，在这个界面中玩家可以对主角造型进行任何调整，所以其实选择哪个默认形象都没关系，反正都可以改。

第一级菜单中的选项分别是身体（Body）、面孔（Face）、头发（Hair）、化妆（Make-up）、个人特征（Personality）、角色画廊（Character Galley）和开始游戏（Star Game）。

身体

这一项目被细分为性别（Sex）、种族（Race）、身形（Build）、肤色（Skin）、印痕（Body Mask）、年龄（Age）和性别特征（Sex Appeal），大部分选项的名称都很直观，这里就不再一一说明里面的选项了，重点提一下身形、年龄和性别特征。

身形的调整界面是一个三角形，上方的角对应的是强壮（Strength），左下是苗条（Skinny），右下角是肥胖（Fat），玩家用左摇杆控制光标停留的位置就可以决定角色身体在这三种属性里所占的比例，从而影响角色的身形。身形会影响角色穿衣的美观度，对女性角色来说，身形还会影响性别特征能够达到的尺寸，如果想要做出一位性感女神，各位绅士除了要在性别特征上下功夫，也要记得在身形上进行微调。

年龄默认是0，其实影响到的是角色脸上的皱纹数量和深度，如果玩家用的是女性角色那建议干脆不要调，因为哪怕是青春洋溢的18岁角色脸上也会出现颇为深刻的皱纹了，估计没法入各位玩家法眼。至于男性角色，如果是为了增添一些沧桑和坚毅感，可以适度调整一下年龄增加一点皱纹。

性别特征对应的是什么各位玩家一调就懂了，其作用对于男性角色来说基本没有意义，一来是调整到最大也看不出什么效果来，二来是大部分裤子根本不对应男性特征显示，所以除非玩家愿意让自己的角色没事就穿着底裤乱晃，不然还是放弃这种恶趣味吧。女性角色的性别特征调整效果拔群，但是请记得，调整到最大值的版本因为实在太占空间，在游戏中会出现很多很囧的情况，例如把衣服的贴图撑出有棱有角的边沿又或是做某些动作时手和其他物品直接穿进了欧派里面，比较倒胃口，所以各位玩家最好按照人体比例和身形的特点来调整。总体而言，角色本身越靠近肥胖，性别特征的效果就越夸张，而如果越靠近苗条效果自然就越低，在强壮身形上的效果则介乎于两者之间。

笔者用的是和上作一样的最强壮体型配最高性别特征，效果比较重口味，需要配搭合适的衣物和武器才能够产生好的效果，建议审美偏日式的玩家直接选用默认的白人女性来调整，她的身形本来就是调成最苗条，配搭高露出度的服装时效果不错，性别特征也可以放心往高地调，就算达到最大值看起来也不是特

别夸张（相对其他身形而言）。而如果审美偏美式，采用三种属性平均分配或介乎于强壮和肥胖之间的体型都可以，前者看起来比较健康，配搭运动型的装扮效果相当惊艳，后者偏向肉感，但因为强壮属性的存在，身体曲线很明显，配搭一些挑逗性的装扮看起来会相当性感。要注意的是，这两种身形调整性别特征时效果都相当夸张，所以不宜调得太高，在 65–70 左右效果就已经相当明显了，当然玩家也可以再往上一些来满足自己的个人口味，而且不需要太纠结这一点，毕竟如果实在不满意，是可以在游戏中去整容医院改的。

面孔

这一项目被细分为特点（Features）、头部（Crown）、前额（Forehead）、眉毛（Brow）、眼睛（Eyes）、眼球颜色（Eye Color）、耳朵（Ears）、颧骨（Cheekbones）、鼻子（Nose）、嘴巴（Mouth）、下巴（Chin）和颚部（Jaw）。

相比起简单直观的身形调整，这一部分的调整不但细致而复杂，还需要玩家对人脸结构的美感有一定的认识，加上这里面有太多个人品味的差异，笔者就不献丑乱推荐了。对于没有太多心思去调整脸部细节又或是捏脸无能的玩家来说，稍微调整一下眼球颜色即可，因为这里面还包括了竖瞳孔和无瞳孔的眼球，如果玩家想做出来一个恶魔人或曼哈顿博士之类的角色，记得来这里瞧一瞧。

头发

这一项目被细分为发型（Head）、胡子（Facial Hair）和眉毛（Eyebrows），不过内容可没有面孔那么复杂，就是一个个预定的模板单独选，所以各位想要进一步美化自己角色又不太懂美学知识的玩家（例如笔者）都可以来这里瞧瞧。

其中发型部分基本和前作差不多，但多了一些新的发型，不过日系萨玛特式发型和繁复的萌系发型基本上还是没有，都是以传统的美式发型为主，所以审美偏日式的玩家们只能辛苦一点凑合一下啦。值得一提的是，眉毛的形状和颜色对于角色的外貌影响颇大，各位玩家不妨多尝试不同的眉毛形状带来的效果再决定用哪一种。

化妆

这一项目被细分为眼线（Eyeliner）、眼影（Eyeshadow）、腮红（Cheeks）、嘴唇（Mouth）、脸部整体（Entire Face）、附着物品（Items）和指甲（Fingenails）。

真正的女神不需要化妆，靠素颜就可以战翻一切——哪怕是偏向日式审美的玩家，如果还抱着这种想法那也未免太天真了，美丽这种东西还是要通过修饰才能够真正呈现出来的，所以如果想要让你的角色脸容变得尽善尽美，就在这个项目中多花点功夫吧。

不过话说回来，这款游戏毕竟是男性向的，所以化妆这一部分的选择相对较少，相信女性玩家们就算是看得上这款游戏也是不会对化妆部分的内容感到满意的。但这对包括笔者在内的一群根本没啥化妆知识的大老爷们来说倒也够复杂了，一个搞不好角色就会被毁容了。这里个人建议要在眼线、眼影和腮红上面下功夫，而且只用最淡最保守的类型，不要试图搞烟熏妆或者朋克造型，一个把握不好就变非主流了。最后值得一提的是，附着物品里有嘴角流血的造型，如果玩家想要将自己的角色打造成一个吸血鬼，是个不错的配件。

个人特征

这一项目被细分为语音（Voice）、庆祝动作（Compliment）和挑衅动作（Taunt）。

其中语音有三个男性版本和三个女性版本，最后一个语音在前作中是特色的丧尸语音，在本作中被改成了著名演员和配音者 Nolan North 的专属配音。他的最有名配音游戏角色是大家熟悉的"《未知海域》系列"主角德雷克，同时他也一直在为"《刺客信条》系列"的现实世界主角达斯蒙献声。而且要说起来，他和丧尸有有点渊源，因为"《COD》系列"的丧尸模式中，他一直在为四小强之一的 Edward Richtofen 配音，相信他的声线对各位玩家来说肯定充满了吸引力。

除此以外，男性版本声音中的一号声音，是由最近大红大紫的帅哥 Troy Baker 所配，他在今年就为《生化奇兵 无限》的主角布克和《最后生还者》的主角 Joel 配过音，年底还将在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中为小丑配音，要是正好有玩家是真饭，就记得要选这一套语音哦。

至于庆祝动作和挑衅动作，玩家可以按照自己的喜好选择，如果玩家用的女性角色特征太"明显"，记得不要选一些有手臂划过胸前的动作，不然角色的手会穿欧派而过，非常惊栗。

角色画廊

这个功能需要网络支持，和之前的下载角色一样，就是前往网络选择玩家想要的形象直接套用，适合喜欢偷懒的玩家。

开始游戏

设定好角色外观后，就用这个选项开始游戏吧！

HUB界面功能一览

地图

最基本的功能就是查看地图，同时地图上会列出各种玩家可互动的元素，包括能够游玩的小游戏项目，各个商店所在的位置，需要占领的目标和往来现实和虚拟世界之间的大门等等，在完成马特的支线任务后，玩家还可以在地图界面直接看到各项收集品所在的位置。

任务

玩家最常用的界面之一，最顶部的一项就是主线任务，下一栏是支线任务，最后一栏则是查看挑战和查看完成的任务。本作的所有任务都会在画面右方列出一个个步骤，玩家可以在完成一个步骤后改为追踪另一个任务的步骤，比单纯粗暴地追踪任务要更细致一些。本作的支线任务其实就是各种小游戏项目的大集合，将会指引玩家攻略各种小游戏，并最后回到队友处领取奖赏，而且玩家甚至可以不接任务直接去玩对应的小游戏，等最后全部完成后一次过找队友们交任务即可，任务本身没有特殊内容，但在队友处交任务后可以获取各种便利的奖励。同时，这个界面中也会列出游戏中 66 项挑战的条件和奖励，鉴于挑战内容关系到成就获得，下文将会列出挑战的完成条件并给予相应的完成建议。

挑战条件与解法一览

挑战名称	完成条件	建议
Complete Other Challenges 系列（共九个）	完成 1-66 个挑战	随完成挑战的过程自然完成
Silver Medal Challenges 系列（共九个）	获得对应活动项目的银牌	按照活动的要求不断尝试即可
Gold Medal Challenges（共九个）	获得对应活动项目的金牌	按照活动的要求不断尝试即可
Aliens Super-kicked	用超级踢击让累计 10 个外星人化为流星	在超能力没被封锁的情况下对外星人按 RS 即可
Death From Above Kills	用空降攻击杀死 100 个敌人	建议参考成就详解中的“I Am Become Death”里推荐的刷法
Distance Super Sprinted	累计超级冲刺 25 英里	平常游戏中多用超级冲刺赶路，可自然解开
Superpowered Beatdowns	用冲刺攻击杀死 10 个外星人	对敌人冲刺时按 RT 就可以发动，购买近战攻击升级可以加快杀敌速度
Super Jump Air Time	累计在超级跳跃时于空中停留 1800 秒	滑翔时间不算进挑战中，不过仍然有机会在游戏中自然解开
Telekinetic Catches	接住敌人投来的物品 30 次	累积满恶名度引来监察者后，专注接住它用念动力投来的物品即可，需要对应超能力升级
Telekinesis Kills	用念动力杀死 30 个外星人	用念动力举起外星人往墙上砸即可，注意多使用可以在流程中自然解开
Throw People with Telekinesis	用念动力投掷 100 个生物	不需要杀死目标，任何生物都计入其中
Vehicles Super Kicked	用超级踢击让累计 10 台载具飞上太空	操作和踢飞外星人的挑战一致
Arc Lightening Kills	用电弧电死 10 个敌人	用电念动力举起敌人，投向其他敌人或将敌人举到他们身旁，让电弧电死他们

挑战条件与解法一览

挑战名称	完成条件	建议
Enemies Mind Controlled	思维控制 10 个外星人	对外星人使用思维控制冲击波即可，无需杀死对方
Fire Element Ignitions	用火元素光环烧死 10 个外星人	发动火增益然后走到外星人身旁点燃他们，直到烧死
Freeze Shatters	粉碎 100 个被封冻的敌人	用冰冲击波冻住敌人后，发动超级冲刺撞碎或用任何攻击手段打碎
Gravity Float Kills	累计杀死 10 个被悬浮的外星人	使用重力重踏后用任何攻击手段杀死悬浮的外星人
Ground Stomp Stuns	用重踏累计吹飞 75 个外星人	跳跃后使用岩石重踏效果最佳，不需要杀死外星人，吹飞即可
Health Stolen	累计吸 10 个外星人的血	使用吸血念动力举起外星人即可
Shrunken Enemies Squished	累计踩扁 10 个外星人	使用压缩重踏把外星人缩小后走到他身旁就可以将其踩扁
Bounce Rifle Kills	累计使用弹射枪杀死 250 个敌人	全面升级这把武器和瞄准敌人头部射击可以提高效率
Dubstep Gun Kills	累计使用音波枪杀死 250 个敌人	全面升级这把武器和瞄准敌人头部射击可以提高效率
Targets Abducted	累计使用外星绑架枪杀死 150 个敌人	全面升级这把武器和瞄准大群敌人射击可以提高效率
Targets Blackholed	累计使用黑洞枪杀死 250 个敌人	全面升级这把武器和重复进行黑洞枪大屠杀活动可以提高效率
Enemies Disintegrated	累计使用瓦解步枪杀死 100 个外星人	全面升级这把武器和使用冰冲击波定住敌人可以提高效率
Inflato-Ray Kills	累计使用大头枪杀死 50 个敌人	全面升级这把武器和使用冰冲击波定住敌人可以提高效率
Mech Suit Kills	累计使用机甲杀死 250 个敌人	重复玩机甲大屠杀或在通关解锁机甲后召唤来大杀特杀皆可
Tentacle Bat Beatdowns	累计使用章鱼触手棍抽死 30 个敌人	记得仅限章鱼触手棍，其他近战武器不算
Destroy Alien Vehicles	累计摧毁 100 台外星人载具	可以通过玩有外星人载具出现的大屠杀来快速达成
Destroy C.I.D.S	累计摧毁 100 个 CID 机器人	恶名值足够高时会有大量 CID 配合着终结者机器人登场，杀死即可
Destroy Murderbots	累计摧毁 60 台铁球机器人	恶名值累积到第三格后就会有机会刷新，剧情中也有不少这类敌人登场，弱点在脑袋后面
Destroy Portals	累计摧毁 30 个传送门	就是红色球状的传送装置，恶名值累积到第二格就开始出现，游戏中出现得很多，一般会自然解开。
Kills Aliens	累计杀死 1000 个外星人	因为跟其他挑战目标一同统计，一般会自然解开
Kill Wardens	累计杀死 30 个监察者	比成就要求还多 5 个，方法一致，恶名值累积满后便会出现
Alien High Notoriety Time	在高恶名值状态下度过累计 20 分钟	将恶名值提高到第四格，然后一直维持住即可，一般会自然解开
Aliens Taunted	累计使用挑衅姿势侮辱 50 个外星人	不能离外星人太远，达成条件后会出现挑衅奖励的连击倒数，可冻住敌人后再挑衅
Audio Logs Collected	找到所有 39 个录音文档	目标与成就“The Whole Story”一致，请参考成就详解
Distance Traveled In Alien Vehicle	累计使用外星人载具行驶 4 万 5000 英尺	原本比较恶心的一个挑战，要驾驶载具行驶 250 万英尺，但是在 10 月 20 日的更新中削减了距离，现在要完成非常简单。
Distance Traveled in Mech Suit	累计使用机甲行驶 4 英里	距离要求比较短，可以在机甲大屠杀里完成，或通关解锁后召唤机甲来刷
Text Adventure Collected	找到所有 8 个文档	完成马特的支线任务获得收集品搜寻器后可以直接在地图上看到
Time Spent With Homies	与至少一位同伴在游戏里度过 2 小时	可以和成就“Back in the Day”一起完成，请参考成就详解
Zinyak Statues Destroyed	摧毁 36 个辛尼雅克的雕像	完成马特的支线任务获得收集品搜寻器后可以直接在地图上看到

超能力

本作新增添的元素，基本上只可以在虚拟世界中使用。超能力使用数据簇（Data Cluster）作为资源强化，其强化项目则是随着角色的等级提升而逐步解锁，所以这个系统本质上和下文要提到的升级系统是差不多的，就是使用的资源和强化的项目不一样而已。

超能力共有八种，都是随着主线流程逐步获得，其中界面的右方四种超能力算是“被动”超能力，因为它们基本上是依附于角色原有的动作生效或是在这些动作之中派生而出，而左方的四种超能力就是主动超能力，需要玩家选择并使用超能力键来释放，同时主动超能力还有元素这一设定，不同的元素会改变其性能，例如冰冲击波可以封冻敌人并使其在被冰封时受到的伤害增加，火冲击波则会燃烧敌人，并令弱小的敌人陷入恐慌状态。详细的超能力效果列表和升级项目内容如下。

被动超能力性能一览

能力名称	效果
超级冲刺（Super Sprint）	让玩家能够以极高速移动，耗费耐力，但可以撞飞大部分触碰的目标并对其造成伤害
超级跳跃（Super Jump）	让玩家能够跳几层楼高，并获得在垂直墙面上不断往上跳跃的能力，蓄力时间越久跳跃高度越高
空降攻击（Death From Above）	发动时可以通过耗费耐力在空中静止并瞄准地面目标，然后朝着目标冲刺，砸击地面造成范围伤害。
原力护盾（Force Shield）	冲刺或空中冲刺时获得短暂的护盾，阻挡敌人的攻击

主动超能力性能一览

超能力名称	元素	效果
冲击波（Blast）	冰	封冻生效范围内的敌人，并且使他们在破冰前受到的伤害提高，对飞行敌人有特效
	火	造成大威力伤害并燃烧敌人，令弱小的敌人陷入恐慌状态，对部分敌人不产生燃烧效果
	思维控制	产生大范围的数据流，让受影响的敌人倒戈为玩家而战
念动能力（Telekinesis）	原力	在投掷目标时对其造成额外的伤害
	电	在举起目标时持续对其和周围目标造成伤害
	吸血	在举起目标时持续造成少量伤害并吸收目标生命值
重踏（Stomp）	岩石	在踏击地面时产生飞石，造成额外伤害并击飞敌人
	重力	在踏击地面时产生反重力场，将受影响的目标悬浮在空中，对部分敌人无效
	压缩	在踏击地面时产生压缩力场，将受影响的目标变小并令其陷入恐慌，对部分敌人无效
增益（Buff）	火	在持续时间内让身周带有火焰，令进入范围内的敌人燃烧，并令武器攻击附带火焰燃烧效果
	电	在持续时间内让身周带有电流，令进入范围内的敌人触电，并令武器攻击附带闪电链击效果
	冰	在持续时间内让身周带有冰霜，令进入范围内的敌人冻结，并令武器攻击附带冰霜封冻效果

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需数据簇
超级跳跃	Glide-Distance	挑战奖励	大幅度提高角色的滑翔速度	0
	Glide-Efficiency	Lv6	降低滑翔的耐力消耗	10
	Glide-Efficiency 2	Lv12	进一步降低滑翔的耐力消耗	20
	Glide-Efficiency 3	Lv18	再进一步降低滑翔的耐力消耗	30
	Immovable Object	挑战奖励	车辆无法再撞倒角色	0
	Jump-Air Dash	Lv2	获得在空中短暂冲刺的能力	10
	Jump-Air Dash 2	Lv8	能够冲刺两次	20
	Jump-Air Dash 3	Lv20	能够冲刺三次	30
	Jump-Glide	Lv2	获得空中滑翔能力	15
	Jump-Height	Lv2	提高超级跳跃的高度	10
	Jump-Height 2	Lv4	进一步提高超级跳跃的高度	30
	Jump-Height 3	Lv10	再进一步提高超级跳跃的高度	20
	Ninja Reflexes	剧情获得	角色被浮空时可以按 A 键进行受身	0
	Ninja Reflexes-Health	lv2	受身时恢复一定量的生命值	15
	Super Jump	剧情获得	角色能够跳得更高，并能进行蓄力跳跃	2
超级冲刺	Sprint-Reduced Damage	Lv1	冲刺中受到的伤害降低	15
	Sprint-Haste	挑战奖励	冲刺时更快地达到最高速度	0
	Sprint-Speed	Lv2	提高冲刺的速度	10
	Sprint-Speed 2	Lv6	进一步提高冲刺的速度	20
	Sprint-Speed 3	Lv16	再进一步提高冲刺的速度	30
	Sprint-Tornado	Lv26	冲刺时产生旋风，刮倒附近的目标	15
	Sprint-Wall Running	Lv6	角色能够在墙面上奔跑	15
	Sprint-Water Running	挑战奖励	角色能够在水上奔跑	0
	Super Sprint	剧情获得	角色能够以超高速奔跑	2
冲击波	Blast	剧情获得	角色能够释放冲击波	0
	Blast-Area	Lv4	冲击波影响范围增大	10
	Blast-Area 2	Lv8	冲击波影响范围进一步增大	20
	Blast-Area 3	Lv18	冲击波影响范围再进一步增大	30
	Blast-Damage	任务奖励	冰冻目标受到伤害提高（冰），被燃烧目标每秒受到更高伤害（火）或可受操纵目标增多（思维控制）	0
	Blast-Duration	Lv32	冲击波元素效果持续时间延长	10

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需数据簇
冲击波	Blast-Explosive Deaths	lv24	死于冲击波元素效果的目标会产生一次对应元素的爆炸	30
	Blast-Recharge	Lv2	缩短冲击波的冷却时间	10
	Blast-Recharge 2	Lv4	进一步缩短冲击波的冷却时间	20
	Blast-Recharge 3	Lv12	再进一步缩短冲击波的冷却时间	30
念动力	Telekinesis	剧情获得	角色能够用念动力举起物体和生物	0
	Telekinesis-Catch	挑战奖励	角色能够用念动力抓住敌人用念动力投掷过来的物体	0
	Telekinesis-Hold Cost	Lv24	消除(原力)或降低(电和吸血)举起物体时的能量消耗	15
	Telekinesis-Power Up	任务奖励	投掷车辆的伤害提高(原力),举起物体产生的电弧范围变广(电)或提高每秒偷取的生命值(吸血)	0
	Telekinesis-Power Up 2	任务奖励	投掷车辆的伤害进一步提高(原力),举起物体产生的电弧范围进一步变广(电)或进一步提高每秒偷取的生命值(吸血)	0
	Telekinesis-Recharge	Lv6	加快念动力能量的恢复速度	10
	Telekinesis-Recharge 2	Lv14	进一步加快念动力能量的恢复速度	20
	Telekinesis-Recharge 3	Lv30	再进一步加快念动力能量的恢复速度	30
	Telekinesis-Special Vehicle	Lv14	念动力能够举起更重的特殊载具	30
	Telekinesis-Throw Cost	Lv36	降低念动力投掷物品时的能量消耗	15
	Telekinesis-Throw Distance	Lv8	增加念动投掷物品的距离	10
	Telekinesis-Throw Distance 2	Lv18	进一步增加念动投掷物品的距离	20
	Telekinesis-Throw Distance 3	Lv32	再进一步增加念动投掷物品的距离	30
重踏	Stomp	剧情获得	角色获得重踏地面产生范围元素影响的能力	0
	Stomp-Area	Lv16	增大重踏的影响范围	15
	Stomp-Damage	Lv34	提高重踏伤害(岩石),悬浮目标共享受到伤害(重力)或提高缩小目标受到的伤害(压缩)	15
	Stomp-Distance	Lv12	提高重踏的影响范围和元素效果持续时间	10
	Stomp-Distance 2	Lv28	进一步提高重踏的影响范围和元素效果持续时间	20
	Stomp-Distance 3	Lv40	再进一步提高重踏的影响范围和元素效果持续时间	30
	Stomp-Duration	Lv50	提高重踏吹飞目标的距离(岩石),延长目标受元素效果影响的时间(重力和压缩)	15
	Stomp-Recharge	Lv10	缩短重踏的冷却时间	10
	Stomp-Recharge 2	Lv22	进一步缩短重踏的冷却时间	20
	Stomp-Recharge 3	Lv38	再进一步缩短重踏的冷却时间	30
增益	Buff	剧情获得	角色能够开启元素光环并令武器带有元素效果	0
	Buff-Area	Lv34	增大元素光环的影响范围	15
	Buff-Duration	Lv46	延长增益的持续时间	15
	Buff-Passive Aggressive	挑战奖励	装备增益能力时就算不开启角色也有机会打出带有元素效果的攻击	0
	Buff-Recharge	Lv14	缩短增益的冷却时间	10
	Buff-Recharge 2	Lv30	进一步缩短增益的冷却时间	20
	Buff-Recharge 3	Lv48	再进一步缩短增益的冷却时间	30
	Buff-Speed Demon	Lv38	在增益状态时移动速度提高	15

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需数据簇
增益	Buff-Team Player	Lv22	同伴免疫火焰(火)或同伴射击带有元素效果(冰和电)	15
空降攻击	Death From Above	剧情获得	角色空降地面时能产生冲击波	0
	Death From Above-Nuke	Lv50	角色在极高处空降地面会产生核爆	50
原力护盾	Dash Shield	剧情获得	角色在地面和空中冲刺时获得短暂的护盾保护	0
	Shield-Damage	Lv10	护盾能够吸收更多伤害	15
	Supression-Power Recovery	Lv20	缩短被抽取能量手雷封锁超能力的时间	10
	Supression-Power Recovery 2	Lv30	进一步缩短被抽取能量手雷封锁超能力的时间	20
	Supression-Power Recovery 3	Lv40	再进一步缩短被抽取能量手雷封锁超能力的时间	30

升级

上一作就存在的内容，其项目为强化玩家在游戏中方方面面的表现，从最基本的生命值、弹药数量和徒手攻击强度到帮派成员所用武器、车辆搭载氮气和用金钱直接购买经验值等等，虽然因为本作的故事发生在虚拟空间中，所以有一些强化项目消失了，但总体来说这个强化系统还是游戏中最重要的成长系统，玩家记得要预留一部分金钱投资在这里面，好让自己的角色在游戏中的表现更令人满意。

升级被细分为九个项目，其中活动内容(Activites)和自定义选项(Customization Items)的项目都是随着游戏流程和玩家自己接触各种小游戏而解锁，无法购买，其余七个项目中的内容既有可购买的，也有随流程进度和支线任务完成而赠送的。这七个项目按顺序分别是基础能力(Abilities)，生命值(Health)，伤害抗性(Damage)，战斗(Combat)，车辆(Vehicles)，帮派基础能力(Gang Abilities)和奖励(Bonuses)，其强化内容就都是与项目名称相关的内容。个人建议优先提升生命值和伤害抗性，毕竟本作当中战斗中不能够自然回血，只能够靠拾取杀死敌人后掉落的生命恢复道具来补充，而那些强大的超能力都有冷却时间，所以如果玩家没能在等待冷却的时间内顶住敌人的攻击，那就算其他方面再强也是不堪一击，只有生命值上限和伤害减免能力才是硬指标。当然，后期通过足够的强化，许多超能力会变成清场神技，这时候伤害减免就没那么重要了，但因为这已经相当后期的事情，前期各位玩家还是请以保命为上吧。下文将列出所有能够购买的升级选项。

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
基础能力	Notoriety – Faster Decay	恶名度下降速度加快
	Notoriety – Faster Decay 2	恶名度下降速度进一步加快
	Notoriety – Faster Decay 3	恶名度下降速度再进一步加快
	Stamina – Increase	耐力值提高
	Stamina – Increase 2	耐力值进一步提高
	Stamina – Increase 3	耐力值再进一步提高
	Stamina – Increase 4	耐力值变为无限
生命值	Pedestrian Carnage	路人死去后会掉落生命回复道具
	Pickups Value	提高拾取生命回复道具后恢复的生命值
	Pickups Value 2	进一步提高拾取生命回复道具后恢复的生命值
	Pickups Value 3	再进一步提高拾取生命回复道具后恢复的生命值
	Upgrade	角色生命值提高 25%
	Upgrade 2	角色生命值提高 50%
	Upgrade 3	角色生命值提高 75%
	Upgrade 4	角色生命值提高 100%
	Vacuum	扩大角色自动拾取生命回复道具的范围
	Vacuum 2	进一步扩大角色自动拾取生命回复道具的范围
	Vacuum 3	再进一步扩大角色自动拾取生命回复道具的范围
伤害抗性	Explosive	降低受到的爆炸伤害
	Explosive 2	进一步降低受到的爆炸伤害
	Explosive 3	再进一步降低受到的爆炸伤害

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
伤害抗性	Fire	降低受到的火焰伤害
	Fire 2	进一步降低受到的火焰伤害
	Fire 3	再进一步降低受到的火焰伤害
	Small Arms	降低受到的子弹和激光伤害
	Small Arms 2	进一步降低受到的子弹和激光伤害
	Small Arms 3	再进一步降低受到的子弹和激光伤害
战斗	Ammo – Explosive	爆炸物携带量提高 25%
	Ammo – Explosive 2	爆炸物携带量提高 50%
	Ammo – Explosive 3	爆炸物携带量提高 75%
	Ammo – Explosive 4	爆炸物携带量无限
	Ammo – Pistol	手枪子弹携带量提高 25%
	Ammo – Pistol 2	手枪子弹携带量提高 50%
	Ammo – Pistol 3	手枪子弹携带量提高 75%
	Ammo – Pistol 4	手枪子弹携带量无限
	Ammo – Rifle	步枪子弹携带量提高 25%
	Ammo – Rifle 2	步枪子弹携带量提高 50%
	Ammo – Rifle 3	步枪子弹携带量提高 75%
	Ammo – Rifle 4	步枪子弹携带量无限
	Ammo – Shotgun	霰弹枪子弹携带量提高 25%
	Ammo – Shotgun 2	霰弹枪子弹携带量提高 50%
	Ammo – Shotgun 3	霰弹枪子弹携带量提高 75%
	Ammo – Shotgun 4	霰弹枪子弹携带量无限
	Ammo – Smg	冲锋枪子弹携带量提高 25%
	Ammo – Smg 2	冲锋枪子弹携带量提高 50%
	Ammo – Smg 3	冲锋枪子弹携带量提高 75%
	Ammo – Smg 4	冲锋枪子弹携带量无限
	Ammo – Special	特殊枪械子弹携带量提高 25%
	Ammo – Special 2	特殊枪械子弹携带量提高 50%
	Ammo – Special 3	特殊枪械子弹携带量提高 75%
	Ammo – Special 4	特殊枪械子弹携带量无限
	Dual Wield – Pistols	手枪变为双手枪
	Dual Wield – Smgs	冲锋枪变为双冲锋枪
	Melee – Super Strength	提高近战攻击的威力
	Melee – Super Strength 2	进一步提高近战攻击的威力
	Melee – Super Strength 3	再进一步提高近战攻击的威力
车辆	Mech Suit – Duration	延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit – Duration 2	进一步延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit – Duration 3	再进一步延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit – Hover Cost	降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit – Hover Cost 2	进一步降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit – Hover Cost 3	再进一步降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit – Overclock	缩短机甲武器的冷却时间
	Mech Suit – Overclock 2	进一步缩短机甲武器的冷却时间
	Mech Suit – Overclock 3	再进一步缩短机甲武器的冷却时间
	Nitrous – Damage	载具在发动氮气加速时撞击威力加强
	Skill – Nitrous	任何玩家驾驶的载具获得氮气加速能力
帮派基础能力	Recruitment	玩家能够带领三位帮派同伴
	Revive Timer	延长同伴在濒死时能够坚持的时间
	Revive Timer 2	进一步延长同伴在濒死时能够坚持的时间
	Rifles	帮派成员将装备步枪
	Shotguns	帮派成员将装备霰弹枪
	Smgs	帮派成员将装备冲锋枪
	Health Increase 1	提高帮派同伴的生命值
	Health Increase 2	进一步提高帮派同伴的生命值
	Health Increase 3	再进一步提高帮派同伴的生命值
	Saints Backup	玩家能够呼叫帮派成员支援
	Toughen Up	降低同伴在被击中后逃跑的几率
	Toughen Up 2	同伴就算被击中也不会逃跑
	Revive – Speed	加快救起濒死同伴的速度
奖励	Cache Boost	提高所有缓存获利 5%
	Cache Boost 2	提高所有缓存获利 10%
	Cache Boost 3	提高所有缓存获利 15%
	Cache Transfer Rate	每小时缓存奖励增加 500
	Cache Transfer Rate 2	每小时缓存奖励增加 1,000
	Cache Transfer Rate 3	每小时缓存奖励增加 1,500
	Flashpoint Reward	提高夺取集结点时获得的奖励
	Hacking Reward	提高夺取商店时获得的奖励
	XP	角色获得所有经验值提高 5%

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
奖励	XP 2	角色获得所有经验值提高 10%
	XP 3	角色获得所有经验值提高 15%
	Skill – Pickpocket	投掷路人可以获取他们身上的缓存
	Skill – Scavenger	杀死路人后获得的缓存增加一倍
	Swap – Cache For Xp	用缓存购买 4,000 经验值
	Swap – Cache For Xp 2	用缓存购买 8,000 经验值
	Swap – Cache For Xp 3	用缓存购买 12,000 经验值

音乐

因为本作存在能够飞檐走壁的超能力，车辆载具的重要程度已经降到了冰点，但如果取消掉作为系列特色的电台，玩家们肯定得闹革命，所以开发商聪明地把音乐整合到了 HUB 界面中，玩家平常可以直接在武器切换栏中换电台，而 HUB 中的音乐选项则有电台（Radio）和混合播放表（Mixtape）两项，前者的功能是选择关闭或激活电台，如果玩家对于某个电台的音乐不太感冒，就可以在这里关闭掉电台，这样当玩家在武器切换栏中更改电台时，这个电台就不会出现，避免误选。而混合播放表则是 DIY 精神的体现，玩家能够直接进入每个电台查看它们播放的每一首歌曲，然后把选中的歌曲放到画面右方的播放列表中，游戏就会按照玩家自定义的顺序来播放这些歌曲，选择的过程完全是随意的，不限制对应电台和风格，玩家爱怎么组合都行，不过一首歌只能选一遍，不能在播放列表里选择重复的歌曲。

摄像

这一功能需要对应网络。在联网的情况下，玩家可以在这里开启截图模式，然后就可以通过长按 BACK 键截图并上传到本作的官网上，分享给朋友。鉴于过程太过曲折，个人只建议那些实在搞不到截图卡和任何类似设备的玩家尝试一下。

呼叫

前作就有类似的功能，这次的呼叫效果也差不多，只不过因为故事发生在虚拟世界，所以呼叫的车辆不是远远地驶来，而是干脆原地传送出现，倒是比前作还方便一些。

呼叫项目中能够呼叫的对象会随着流程进行而增多，升级项目和支线任务也会奖励给玩家一些呼叫选项，例如呼叫圣徒帮支援和让黑客插手来迅速消除恶名度等等。当然，这个项目最重要的功能还是呼叫同伴，让他们协助玩家战斗。玩家自己有三个同伴名额，每呼叫一个同伴都会占一个，满了之后就呼叫不来同伴了，不过圣徒帮支援和车辆支援还是能够继续用的。

最后提醒一下，本作当中完成了忠诚任务后对应的同伴都会变成超能力版本，虽然 AI 很差，但起码战斗力远高于一般同伴，有条件的情况下，起码要带一个在身边。

缓存

类似于前作的收益项目，只不过这回玩家收的不是保护费，而是虚拟空间中的缓存。在玩家获取缓存收益时，游戏会列出每一项收入的来源，一般来说前期收益非常贫瘠，因为各种收入项目都尚未开启，而玩家在游戏中的大部分行为都可以提升自己的缓存收入，例如夺得占领目标，黑掉商店，开启小游戏项目等等，每一次收益都需要一段等待时间去累积，但不是特别长，而且就算时间到了没有提取收益也没关系，系统会把其累计起来，当玩家想起来要去收取时，就可以一次过拿走所有累积的收益。这个项目是玩家的稳定资金来源，每次做完任务都都要记得打开HUB拿取一下收益，可以提高获取升级强化项目的速度，并且更快地把武器改得更强更猛。

额外内容

这一项目有两个内容，先说后一个“人物状态”（Stats），就是沙箱游戏中常见的各种统计项目，像是游戏时间，完成任务数量，获得经验值数额等等。游戏本身有统计系统，玩家的某些行为达到一定数额后会弹出通知，但玩家也可以直接来这里查看。一些数值事关成就获取和挑战完成，比较在意进度的玩家可以多多关注。

前一个是“作弊”（Cheat）选项，本作有许多官方的作弊手段，不过先要提醒一句，一旦开启任何作弊内容，就无法取得任何成就，并且会关闭自动存档功能，玩家如果想要重新获得成就，只能读取之前的存档。有部分作弊码甚至会直接作用于整个存档，玩家除非开新档，否则无法脱离作弊状态，也就是一直无法取得成就，所以使用之前请三思。

这个界面中一开始只有一项，就是“增添作弊码”（Add Cheat），但在这里输入作弊码并不是激活作弊，仅仅是解锁对应的作弊选项而已，玩家必须再选择对应的作弊选项，点击开启或点击使用才能够令作弊生效。下面会列出目前已知的全部作弊码，再提醒一次，使用作弊码有风险，请三思。

作弊码一览

作弊码	功能
supertk	解锁念动能力
superstomp	解锁重踏
superblast	解锁冲击波
superbuff	解锁增益
superdfa	解锁空降攻击
nosupermove	关闭超级冲刺
nosuperpowers	关闭所有主动超能力
fryhole	所有尸体瞬间升天
cheese	瞬间获得十万金钱
runfast	超级冲刺不耗费耐力
goodygoody	立刻清空恶名槽
isquishyou	任何车辆都获得能碾压过其他车辆的性能
notrated	每个玩家杀死的敌人都会爆炸
goldengun	每一次武器攻击都会秒杀敌人
repaircar	瞬间修复车辆损伤
letsrock	立刻获得一把拥有全部自定义外观的武器
givehovercar	车库中增添一台外星人悬浮车
givehovertank	车库中增添一台外星人坦克
giveufo	车库中增添一架飞碟

作弊码一览

作弊码	功能
unlockitall	解锁并获得除超能力外所有升级强化项目
slowmo	游戏进入慢动作状态
fastforward	游戏进入加速状态
givetrouble	车库中增添一架外星人小飞行器
givemonster	车库中增添一台大脚怪车
ascii	游戏进入 ascii 模式
nowardens	恶名槽蓄满也不会引来监察者
instantwarden	疯狂地刷新监察者
mascot	所有路人变成吉祥物装束
hohoho	所有路人变成性工作者装束
insanecity	所有路人疯狂彼此攻击
evilcars	所有车辆都试图撞击玩家
noglitchcity	游戏中不再有场景失真的特效
bigheadmode	游戏进入大头模式

▲ascii模式严重瞎狗眼，好孩子别乱开！

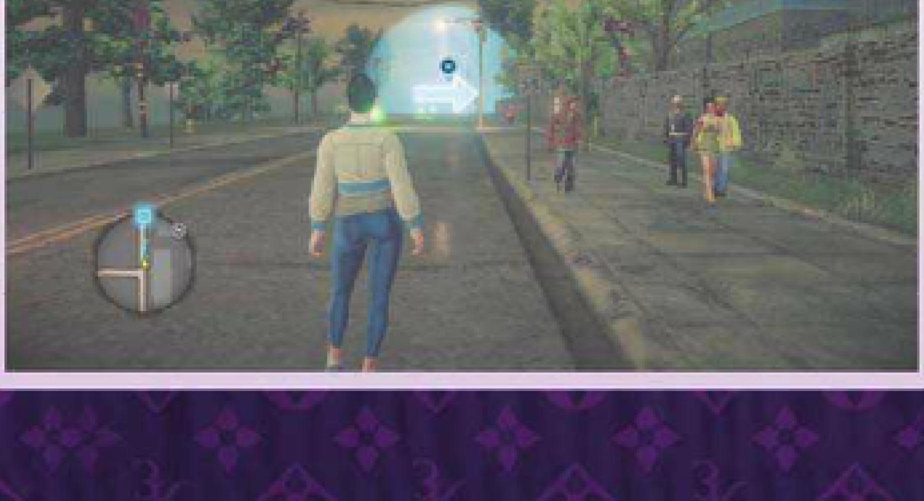
小游戏玩法一览

严格来说，这些内容应该被叫做活动内容（Activites），但它们本质上就是把游戏中元素抽离出来，单独设立一个规则和场景，供玩家去挑战，所以颇有些游戏中的游戏的感觉，就直接叫做小游戏吧。玩家把地图的显示选项改为Activites，就可以看到整个场景中的小游戏数量，这些在地图上用蓝色图标表示的项目在实际游戏世界中就是一个浮空的蓝色光标，玩家站在上面就会出现调查键，按下调查键就会立刻开启小游戏。

游戏中共有32个小游戏，一开始并不是所有的小游戏都可以玩，需要随着游戏进程获得各种对应的能力后才可以逐步开启。同种类的小游戏之间存在着难度分别，关卡设置也不一样，建议玩家们先从EASY难度的小游戏入手，掌握规则和诀窍后才挑战高难度，可以省下不少重新尝试的功夫。下面将介绍每一个小游戏的玩法。

●超级冲刺赛跑（Blazin）

原名是个自创词，这里以游戏内容来意译，玩法就是玩家按照提示在用城市本身构造的跑道上赛跑，挑战最短时间。奔跑期间玩家需要一直按着冲刺键，同时需要留意GPS标记，不要跑错方向，有的时候赛道甚至会要求玩家用超级跳跃跳上高楼或跃过



一大片障碍，记得看好跳跃提示提前蓄力。赛道上有三个关键元素，绿色的小球是加速球，每拿到一个球玩家的奔跑速度就会提升，最高可以达到100%。巨大的蓝色光球是检查点，上面有箭头指示接下来跑的方向，接触后会奖励玩家7秒额外的奔跑时间。最后的红色光束是防火墙，玩家如果碰到就会被扣除时间，而且速度也会下降，所以在奔跑途中记得要避开。

这个小游戏是有评价系统的，玩家最起码要取得铜牌才算是通过，如果时间完结后还没完成赛事或成绩低于铜牌的要求则算失败，银牌对成绩的要求会高一些，金牌则是最高。之后的小游戏都是沿用这一评价规则。

●超能力格斗俱乐部（Fight Club）

顾名思义，就是让超能力者们进行搏斗的小游戏。在这个小游戏中玩家会被关在特殊设计的竞技场中，只能凭赤手空拳和自己的超能力来对战各种有着特殊能力和强大武器的敌人，每一波敌人的能力都不一样，将他们一一击败后还会有BOSS登场，击败BOSS后就可以赢下比赛。因为玩家不能使用枪械，而超能力往往有冷却时间，所以很考验玩家的对敌策略和对超能力用途的理解深度，而除了靠超能力组合效果来克敌制胜外，别忘了拳头的攻击力也是很高的，要是有需要就直接用老拳配合超能力把敌人给揍趴在地吧。

这个小游戏是继承各种超能力升级的，所以玩家不妨等流程进行到后期，超能力性能变得非常强大后再来挑战，会比初期轻松得多。这个小游戏也有评价系统，评判的标准是玩家击败敌人所需的时间，时间越短评价越高。

●诈骗（Fraud）

前作中就有的搞怪小游戏，玩家需要在交通繁忙的大路上使用射击键故意做出摔倒动作，碰撞车辆，以榨取天额的赔偿金。在本作中，这个模式里允许玩家使用超级冲刺和超级跳跃两种超能力配合摔倒使用，所以诈骗金额要求也大幅上升，难度一点都不比以往低。这个模式的诀窍就是玩家被撞得越狠，被不同的车辆撞得越多赔偿金额就越高，所以玩家不需要吊死在一台车上不断蹭，而是可以尝试被来往的车辆各种撞，被撞得够狠时角色的浮空时间也变得很夸张，使得玩家有足够时间调整方向，让角色再撞上另一台车，维持连锁。一旦角色落地并不再能够滚动，就算是连锁结束，金钱开始结算，所以玩家的诈骗诀窍是一定要尽量不让角色落地。同时虽然游戏有限定诈骗的区域，但只要保持自己在连锁当中，被撞出了诈骗区域金额也是照样算的，所以不必太介意，只要不被撞得太远搞得回不去诈骗区域就行。

这个小游戏有评价系统，评判的标准是诈骗金额的额度，骗得越多评价越高。

●大屠杀（Mayhem）

这个模式前作就有，目标极其简单，就是大杀特杀，杀得越多炸得越多越高分评价越高，这一点在本作中也一样，只不过因为玩家现在有了超能力，所以要求也变高了。在这个小游戏中，玩家通常会拥有无限弹药的枪械甚至是没有冷却时间的超能力，目标就是在规定的区域内尽量造成巨大的破坏，产生足够大的损失金额。视乎武器配置的不同，这个小游戏的难度也不同，但和其他小游戏一样，这里是可以继承武器改造还有超能力强化的，所以如果玩家觉得前期实在没法创造好分数，不妨先强化一下自己的武装和超能力然后再来挑战，说不定就会发现过程变得异常轻松了。这个小游戏有限时，如果在时间结束前造成不了足够的破坏就会挑战失败。同时记得游戏有连杀奖励，只要一直杀就可以不断让奖励的金额堆叠，直到连杀的速度赶不上连杀槽下降的速度才会进入结算阶段。

●机甲大屠杀（Mech Suit Mayhem）

就是大屠杀的机甲版，不过和其他载具版的大屠杀一样，这个小游戏也有一些击杀目标，在地图上以红色标记显示。但因为毕竟是大屠杀，所以玩家除了击杀目标外，杀其他无关要紧的人和破坏其他载具也一样算钱，而且也有连杀奖励，所以目标并非是必杀不可。比起其他载具，机甲不但动作灵活，而且武器威力也大，所以要达成金评价难度很低，只要记着不乱按激光炮，留着对有大量市民和车辆出没的地方轰即可。

●元气猫大投篮（Prof.Genki's M.O.M）

原名意思比较不和谐，这里就意译了。正如标题所说的那样，这是个有点诡异的投篮游戏，玩家使用的是念动能力去投，而被投出去的则是三种东西，粉红色框对应的是各种元气猫游戏中的吉祥物头部气球，同样是大大的粉红色，玩家应该不会认错，绿色的框对应的是活生生的人，死的不算，玩家随便抓个路人甲丢进去就行，但记得坐在车子和摩托上的不算，蓝色的是丢车子，什么载具都可以，上面坐着人也没问题，直接对着一甩就是。游戏的目标就是在一个区域按照要求就地取材，把对应的东西投进场景中的几个不同颜色的框当

中，解决后立刻跑去下一个地点，重复这个步骤，直到所有地点的所有框都被投进对应的东西为止。游戏有评价系统，玩家所花的时间越短，评价越高。

因为在进行游戏途中会有穿成吉祥物的路人前来骚扰，所以玩家的人资源和车资源是绝对不缺的，倒是有的时候因为框的位置太刁钻而导致投篮不成功的情况屡有发生，还有也会遇到附近恰好没有吉祥物气球的情况。前一种情况建议升级念动能力，然后配合超极跳跃从空中投篮，后一种就只能多记记哪里有气球，输了下回就早点去找。同时，玩这个游戏还有个心得，如果框离玩家不远，玩家是可以在投出目标后，看到其穿过框就立刻再发动念动能力将其吸回来，这样既投了蓝又没有丢失要投的东西，就可以一个当几个用。后期某些框位置很远，记得要把念动能力的投掷距离给强化一下。

●裂缝挑战（Rift）

这些裂缝是后来变成CID的AI留下的虚拟世界缺口，虽然每一个都叫裂缝，但内容并不完全相同，分为三种，平台裂缝挑战（Platforming Rift）就是挑战平台跳跃，每一个平台都有中心区域和边缘区域，玩家跳上去后落点越靠近中间，得分越高，而最终得分越高，评价越高。这个挑战是有限时的，但和成绩无关，玩家只要在时间结束前经过所有平台即可。如果玩家的超级跳跃和超级冲刺强化得够多，要拿金评价是很轻松的。

第二种是竞速隙缝挑战（Speed Rift），看起来有点像是本作的超级冲刺赛跑和前作的电子世界竞速的集合体。在这个小游戏中，玩家是自动奔跑的，所以需要只需要操作角色移动和跳跃即可，在玩家的奔跑路上会出现障碍，碰到就会降低速度，但拾取到的各种数据球则可以填充加速槽，最高能到达100%，玩家随时可以按射击键启动，之后角色会以平常两倍的速度快速移动。游戏本身的目标就是竞速，越快越好，玩家也不必纠结于一定要让加速槽到达100%，不满也可以启动，同样会有两倍加速，只是持续时间比100%要短而已。除了障碍物，游戏中还会出现需要玩家跳过的巨大空隙，记得要在跳之前紧急开启加速，可以获得更远的跳跃距离，紧急关头可以救玩家一命。

第三种是念动力隙缝挑战（Telekinesis Rift），玩家需要先到达指定地点，然后用念动力吸取一个数据球，投向和其同色的屏障，命中就会削减屏障的生命值，打破所有屏障就可以前往下一个地点。但玩家会遇到两个难点，第一个是屏障的颜色会定时切换，这时候的投球就没法造成伤害了，另外一个就是投到屏障上的球有时候会引来一个投球反击，而如果玩家没接住，就会被炸倒在地，影响效率，所以不需要疯了似地猛投球，算好回球的时间差一来一回地接着打才能够快速地消灭屏障，如果玩家动作足够快，就可以拿到高评价。

●坦克大屠杀（Tank Mayhem）

前作就有的小游戏，不过这一作变成了操作外星人坦克，激光炮的威力和影响范围倒是和一般坦克的炮弹差不多，但是副武器激光射线的威力就比一般坦克的激光炮给力多了，所以玩家不妨一边按着激光射线乱扫一边用激光炮对准人员密集的地方猛轰。游戏的基本规则和其他大屠杀一样，破坏越大评价越高，而且也有和上作一样的主要目标，击毁它们可以得到大量的破坏金额度。

需要提醒玩家的是，外星坦克在操作手感上比正常坦克还要烂一点，除了全凭左摇杆控制移动，悬浮的底盘还会高于一些路障，很容易被卡住，所以如果玩家发现目标太远，前去目的地的路太难走，建议留在原地或周围逛逛大搞破坏凑金额即可，用不着非要过去。

●念动力大屠杀（Telekinesis Mayhem）

比较恶搞而新颖的大屠杀，玩家这次没有什么大杀器，惟一的攻击手段就是念动力，而且还不能用在人或物身上，整个场景只有一堆大铁球供玩家使用，把它们投向市民和警察，砸中人或物都可以造成破坏，如果造成的破坏够高，游戏还会直接在玩家身边奖励一个新的大铁球，靠着用这些大铁球不断破坏，玩家需要在限定时间里累积足够的破坏金额，赢得金牌。

玩这个小游戏想玩得好，念动力强化够多自然是关键，但也有一些诀窍，例如除了投出去，铁球被玩家吸过来时也是有攻击判定的，威力还不小，玩家可以靠着一投一吸来碾压自己面前的事物，那些一投之下坏不掉的车子被这么一磨十有八九立刻就爆炸了，连带附近的路人都要陪葬。同时球与球之间也是可以产生碰撞的，玩家如果估计多累积几个球在附近，就可以产生类似桌球的效应，不过小心连自己也卷进去了。后期强化了电念动力后，维持连杀还是很简单的。

●飞碟大屠杀（UFO Mayhem）

大屠杀的飞碟版，基本规则和几个载具的没什么不一样，感觉类似于前作中的变形战机大屠杀，玩家需要掌握飞碟的两种形态的特性，加以利用。平常的悬浮形态移动慢，但是操作便利，方便瞄准地面和空中目标加以攻击。飞行模式速度快，但是操作不灵便，一个搞不好就撞到地上，所

以使用铁窍就是赶路变飞行，一旦靠近目的地就赶紧变回悬浮，不要想着耍帅，想飞到目的地才变形，别忘了还有惯性呢。和坦克一样，飞碟的大屠杀也是无需纠结目标的，毕竟有的场景有不少高楼大厦挡路，有那个空慢慢绕过去杀目标，倒不如留在原地刷刷金额实在。

可占领目标

类似于上一作的帮派据点，这一作在虚拟的铁港城中有不少外星人的据点，需要玩家去占领。可占领目标分为几种，玩家基本上会在流程中全部遇到，最典型的就是一开始玩家需要去打的集结点（Flashpoint），内容就是简单地杀光集结点处的外星人，他们脑袋上都有目标标记，不要把他们和前来除暴安良的警察叔叔们搞混了。

热点（Hot Spot）算是一个大型版的集结点，支撑能量罩的发射器处就是一个翻版的集结点，玩家需要做的事情和之前差不多，只不过多了一步，就是在杀死外星人后要摧毁发射器。等发射器都失效后，进入热点中心，打倒看守的敌人，然后在敌人增援来到前摧毁热点的核心装置就算是把这里给占了。因为攻击热点会产生很高的恶名值，所以玩家有可能占下热点后就会被监察者袭击，不过这些大块头的战斗力也没什么变化，用常规战术打倒即可，夺取他们的数据后还可以赚点经验值和钱，这架还是值得打的。

病毒上传（Virus Injection）算是前作防守战的变体，内容还是那个样，画面左上方会显示敌人来袭的波数和当前波数需要杀死的敌人数量，杀够后进入下一一波，全部波数搞定后病毒就成功上传了。后期玩家超能力如果足够强，打这个占领目标就像玩儿似的，几个火冲击波就已经解决问题了。

病毒收集（Virus Collection）就是前作的偷车变种，内容完全是一样的，玩家先按照提示前往目标处，然后抢走一台车，接着在敌人的追击下把车开回目标处就可以完成。在升级项目强化了汽车氮气后，做这个任务会变得更简单。

安检清除（Security Deletion）就是典型的刺客任务，开启后前往指定地点，杀死标出的目标就可以完成。不过因为对象都是些奇形怪状的系统错误，所以不但能力和玩家差不多，造型也是各种恶搞，什么马桶、问号和吉祥物四兄弟之类的，有的身上还有护罩，如果玩家自己的升级强化和超能力强化不够多，打起来还算是有点难度，记得多呼两个同伴来帮忙顺便吸引点火力。

高塔（Tower）的设定和其他沙箱游戏中的攀爬点差不多，只不过因为主角有超能力，这些塔的造型也就比较夸张。一般来说玩家会很容易找到能够一路往塔顶爬的道路，因为通往塔上检查点的路基本上是惟一的，但玩家也可以不走寻常路地通过飞檐走壁直接爬到顶，只不过因为路上很多数据簇，不按正路走会错过，所以建议玩家们还是乖乖按预定路线爬塔。来到顶部后激活检查点，就可以占领高塔。

商店

本作的商店基本上就是前作的商店，服装、武器、刺青、整容和改车五大功能一应俱全。其中服装只提供少量XP，穿什么完全是玩家自己决定，本作和前作一样有好几个牌子的服装店，喜欢配衣服的玩家可以试试货比三家。刺青的功能和服装店差不多，玩家按自己喜好选择就是。前作中还算重要的改车厂这作算是完全废了，在能够飞檐走壁的情况下，相信没几个玩家还会有兴趣去开车，就更不用说改装车辆了。至于整容医院，其实就是收点钱让玩家重新进入创造角色模式调整角色的细节——又或是改头换脸，其操作内容是和创建人物一样的，这里就不再赘述了。

总的来说，惟一还能算是重要设施的，也只有武器店了，这一作中武器店的改变并不大，但枪械改造的系统进行了翻新，许多武器除了常规的威力改动，还有特殊的改造选项，最重要的自然是加入了自定义外观，所有武器都可以在武器店更改外观，而且除了换颜色外，还有把整个武器模型给改头换面的版本，虽然对武器本身的性能没啥影响，但就是特别带感，有的造型还可以配合玩家的穿衣风格，所以想要在角色造型DIY上尽善尽美的玩家这回也要记得在武器店中多花点时间。至于购买枪械，鉴于游戏中绝大多数枪械都可以靠着拾取来解锁，个人建议玩家如果不是特别想用某种武器，还是耐心等着捡比较好。同时，虽然在游戏中超能力一家独大，但总有那么几个任务不能用超能力，建议玩家集中改满一把武器，一来是方便早日解锁相关的成就，二来是有一把主打武器总比每样武器都改一点，却没一把好使要强。

最后要说一下的自然是本作加入的入侵商店设定，因为商店都在外星人的控制之中，玩家想要使用就只能用黑客手段夺过来，所以在游戏一开始地图上每一家商店上面都会有一个红色的锁形图标，那就是商店尚未开放的标志，这时候商店前方会悬浮着锁形光标，玩家前去调查就可以进入黑客迷你游戏。

游戏的目标很简单，场地中有一个入口和一个出口，玩家的光标一开始位于入口，可以用左摇杆移动，右摇杆则负责选择画面最右方的线路拼图，每一个拼图上方都有线路，包括横的，竖的，和四个直角方向的拐弯，玩家每一次需要做的就是利用这些拼图拼出一条从入口通往出口的路，成功后就可以解锁商店。

在一开始，这个解锁游戏会非常简单，前头那几关简直弱智得侮辱玩家智商，不过到后面可就逐渐不好对付了，有的关卡玩家还必须动一番脑筋才能解决。但不要以为自己可以有无穷的时间思考，黑客游戏限时一分钟，如果玩家不在限定时间内解决谜题，就会引发警报，外星人和警察都会前来攻击玩家，这时候就没法黑商店了，因为进了黑客界面玩家还会受到攻击，一被打中就扣时间，除非玩家之前就已经想出了解法只是没来得及实践，不然还是等恶名槽清空后再来挑战吧。支线任务中有一些奖励可以帮助玩家更方便地黑商店，但总体来说后期的谜题如果不好好思考，是肯定过不去的。

主线流程与忠诚任务攻略

主线任务

●Purple OPS

这个任务算是序章，内容是对各种军事游戏的恶搞，关卡本身倒是没有什么值得一提的难度。本关的伙伴固定为三人，其中珊迪（Shaundi）和皮尔斯（Pierce）是老面孔了，作为主角的忠实战友在上一作中也有登场，大家应该都很熟悉，而MI6特工雅莎（Asha）则是新角色。负责通信支援的也是两位老面孔，分别是前FBI技术人员凯恩丝（Kinzie）和曾经作为敌人登场，如今已经是MI6技术支援的马特（Matt）。一行人在特务雅莎的带领下前去追捕一个拥有了核弹的恐怖分子，前STAG部队指挥官塞勒斯·添普（Cyrus Temple），而其结局则直接导致了我们的主角拥有了成为美国总统的想法。

按照提示暗杀第一个敌人，后一个敌人可以直接开枪解决，之后的流程基本上就是常规的突突突，敌人配置不是亮点，对战争题材游戏的各种模仿才是关键，被爆炸掀倒在地，看同伴击杀演出和被同伴拯救等等剧情一个都没漏。但实际战斗中同伴的智商——或者说是AI表现都比较弱智，玩家还是自己善用场景中的油桶和爆头快速消灭敌人吧。其中在有空中走道的仓库处记得小心走道上出现的敌人，他们有可能会拿着RPG，如果玩家选的是硬核难度，被打上一发可是会受重创的。

之后会遇到经典的破门桥段，破门后会触发子弹时间，持续颇长，而且敌人也就那么几个，赶紧都爆头杀死即可。之后就进入QTE阶段，这一部分对按键的要求不是很严格，而且内容也简单。解决塞勒斯后按照提示跑去即将发射的核火箭处，角色会自动攀上火箭，然后开始另一轮QTE。这一次难度要稍高一些，不过也基本是玩票性质，惟一需要注意的是打开控制板盖后撕扯电线时的QTE需要多按几下才会有反应。QTE结束后序章完成，大家可以开始创建人物外貌。

●Hail to the Chief

于是，5年后，我们的主角的确已经身为总统，不过管理一个国家和管理一个帮派实在差太多，所以支持率已经掉到20%了。玩家能够操纵自己的角色后，便可以前往发布会现场，路上会有三个角色给玩家选择，不过其实内容选哪个都没关系。

第一位给予玩家选择的是成为了副总统的基斯·大卫（Keith David）——对，就是那个演过一大堆电影和美剧，还为各种游戏角色配过音的基斯·大卫，他为《黑道圣徒》和《黑道圣徒2》中为小朱利叶斯（Julius Little）配音，到了本作干脆亲身上阵，当起游戏角色来。他给出的选项是治愈癌症（Cure Cancer）或解决全球饥荒（Feed Hunger），鉴于哪个目前都实现不了，玩家就看哪个顺眼选哪个吧。

第二位是个反对玩家的政客，还出言不逊，玩家可以选择是给他当脸一拳（RT键）还是让他尝尝猴子偷桃（LT键），个人建议用后一种，比较解恨，但千万不要在和身边人吵架时对小伙伴们用这招，那可是绝交的节奏。

第三位是前作中登场的老朋友乔许·布里克（Josh Birk），他会约玩家去大卫营看奈特·利刃——也就是乔许他自己扮演的漫画角色的演出，玩家可以选不管他（No Way）或参加派对（Totally）。

外星人入侵的剧情过后，玩家要先按QTE摆脱反应过度的保镖，然后按照提示一路杀回自己的办公室，虽然说对手是外星人，但他们除了武器性能和造型外，跟一般人类敌人根本就没分别，一一爆头解决吧。在办公室玩家会自动获得Shokolov AR突击步枪，不过别忙着走，拿齐附近墙上的三种武器，可以增强战斗力。

在看到雅莎和马特被外星人光线吸走的场景处会有大量敌人出现，如果觉得对方火力太猛，可以退后一点靠着进来时的大门当做掩体来慢慢一个个解决。之后的总统大炮打飞机阶段不用太紧张，基本上就是走过场，虽然大炮的射击有子弹飞行时间，需要预判射击，但打不中也没啥关系，最后阶段敌人旗舰冲过来时打准点就可以进入剧情了。

和外星人首领辛尼雅克（Zinyak）的战斗是一场QTE战，难度很低，不过最后玩家因为缺乏像外星人那样夸张的超能力，不幸落败被抓走。

●Leave it to the Saints

这个任务刚开始玩家会位于巨怀旧的美国五十年代场景，按照提示下楼吃早班并拿报纸，最后乘车前往餐厅就可以触发剧情。剧情后按照凯恩丝的提示前往公园。这时玩家会获得手枪，杀死三波警察，然后在喷水池处拿到RPG，就可以大开杀戒，造成足够金额的破坏后，超级警长来袭，不过这家伙除了能够跳得超远外根本没什么像样的进攻手段，用RPG死命轰他就好。

解决警长后，玩家触怒了辛尼雅克，他打算要彻底摧毁玩家的反抗意志，于是他创建了虚拟空间31号（Simulation 31），也就是虚拟的铁港城（Steelport），并且任命辛帝国（Zin Empire）曾经的反叛者们为虚拟铁港城的监察者（Warden），操纵这个城市里的外星人攻击并折磨玩家。在把玩家丢进铁港城时，辛尼雅克还狠狠地威胁到，如果玩家再试图逃走，他就会炸掉地球！

●Learn the Rules

玩家进入虚拟铁港城后一无所有，不过凯恩丝通过黑进该虚拟空间的系统接入到玩家身上，可以无缝地通话。按照凯恩丝的指示，玩家需要去买枪，途中她还会教会玩家使用HUB界面。这个界面整合了地图，升级等要素，等于是角色的个人界面。在地图上定好通向武器店的GPS，然后就去买枪吧。几把基本武器都很便宜，买下来然后用剩下的钱升级下它们，就可以离开了。刚出门就会杀来一堆警察，赶紧拿他们来试枪，记得杀完之后别忘了拾取他们掉落的生命恢复道具，不然角色的生命值恢复速度可追不上敌人对你造成伤害的速度。

之后按照提示消灭一个外星人集结点（Flashpoint），记得多利用掩体并打头消灭敌人，接着驱车前往凯恩丝之前的秘密据点，但却发现外星人早就知道了她的秘密，于是在虚拟铁港城中把她的据点给清空了。事实上，城市中任何和圣徒帮有关的内容都给清空。无奈之下，凯恩丝必须专注于另一个重点，那就是锁定玩家在现实世界中位于外星人飞船上的身体，让玩家得到解放。

本作中因为场景变成了虚拟的，所以钱的单位也就变成了“缓存”（Cache），但功能是一样，就是购买和升级枪械，还有购买升级等等，之前收取保护费的设定仍然存在，所以玩家后期会获得一些固定的收入。完成上一个任务后玩家等级会提升，赶紧去购买升级吧！

此时玩家处于自由行动状态，可以在HUB中接支线任务，也可以直接选主线任务来继续进行。在这个主线任务中，玩家需要寻找数据簇（Data Cluster），一开始有三个需要寻找，找到后还会增添一个。玩家靠近数据簇时画面左上角会有侦测提示，越靠近槽就越满，四个数据簇位置都挺明显的，用肉眼找会靠谱一点。

集齐四个数据簇后，凯恩丝会开启HUB界面中的超能力（Super Power）选项，玩家可以通过使用数据簇来购买超能力的强化，所以这个系统其实和升级系统没什么分别，只是用的资源和强化的对象不太一样而已。

超能力的性能解说会在超能力部分给出，这里就不多加说明了，游戏本身会给出一个教程，按照提示去做就可以学会如何使用超级冲刺和超级跳跃。之后玩家会迎来第一次超级冲刺赛跑，规则和前作的电子世界赛车比较类似，请参考小游戏部分。

获得超能力后，玩家需要去袭击一个热点（Hot Spot），那里的中心被保护罩覆盖着，玩家需要先去解决保护罩外围的敌人，关闭保护罩，然后才可以夺取热点。

之后第一个监察者登场，这些大块头能打能跳，还会放威力很大的激光气功波，不过幸好准备时间长而且不具备追踪功能，在它射出攻击的一瞬间侧向冲刺就可以躲过。尽量打击它的头部，可以让其产生硬直。将监察者的生命值打空后，玩家可以按QTE提示入侵到监察者体内，然后连打QTE夺取它们的数据来强化自己，并获得相应的超能力。这一次，玩家获得的是冲击波（Blast）能力。

进入教程并学会使用冲击波，之后监察者再一次出现，这一次它处于完全形态，身上有保护罩，一般枪械打不穿，需要在被超能力击中后才会短暂消失。玩家此时可以趁机对其攻击。同时玩家会获得忍者本能（Ninja Reflexes），在被浮空或击倒时只要立刻按下A键就会进行快速受身。

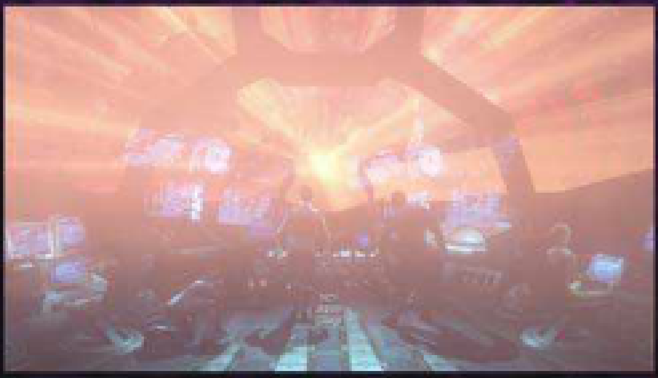
●The Escape

解决了一个热点后，凯恩丝找到了一个方法开启了一扇门，让玩家能够从虚拟的世界将自己的意识传送回现实世界的身体中，如果玩家之前没怎么花钱，可以买一下提高角色伤害抗性的升级，捡一把外星人突击步枪并拿去武器店升级一下，这是目前惟二能够继承到现实世界中并增强玩家战斗力的内容。

前往任务地点并进入大门就可以回到现实，一直往大门走，一段艰难的行走后，玩家会遇到一次QTE，完成后夺走外星人的武器并恢复正常行动能力，一直杀过去，来到平台尽头后会需要坚守一段时间，尽力而为吧，敌人数量会超过玩家能够对抗的级别，不过等他们压过来时，玩家也应该熬到进入剧情阶段了。凯恩丝带着基思前来救援，把玩家带上了一艘外星人的飞船。

操纵飞船阶段算是这个游戏里比较容易失败的地方，因为它是用一般飞行模拟游戏的操作方式，摇杆前推是机头下沉，后拉是上仰，所以习惯了前推是上后拉是下的玩家们肯定会很不适应。同时记得要善用飞船本身能够侧飞的特性来躲过一些障碍，这个阶段一死就要从好一段路之前的检查点重新开始，比较蛋痛，所以请小心驾驶。

在逃出外星人的堡垒后，想要联络地球上援手的玩家和伙伴们目睹了地球被瞬间炸成粉碎的一幕，为了复仇，一行人怒火冲冲地杀回了外星人堡垒，并且誓言要在虚拟空间中找到外星人的系统破绽，最终毁灭他们。



●Breaking the Law

完成上个任务后玩家可以通过大门回到现实中，在船上可以与船员们对话，还有滚床单。当然，基思誓死不从，玩家多试几次还可以听到他在长篇大论为什么不可以和玩家滚床单。

重新回到虚拟铁港城，玩家需要做的是学会黑商店。这和上一作控制商店的方式类似，不过这一次商店只有在被黑掉后才可以使用。黑客小游戏的详细进行方式已经在系统中提及，这里不再赘述。

然后警察前来围剿，打着打着玩家会发现警察会被改写数据，变成外星人，而且场景中还会出现不断刷新外星人的传送门。打掉传送门，维持这一机制的金色球形机器人现身，用超级冲刺追上它然后按提示按键将其砸烂，就可以一瞬间把恶名槽清空。

●Ghost in the Machine

按照提示前往裂缝（Rift），这里的游戏内容是隙缝跳跃游戏的教学，具体玩法请参考小游戏部分的介绍。在隙缝中认识了一个身体已被损坏，只能在虚拟世界中不断制造隙缝来对外星人进行报复的AI后，玩家获得了一个新盟友，他要指引玩家前往合适的地点学会在超能力中选择不同的元素。现在冲击波拥有火属性，能够燃烧敌人。在测试空间中完成标准的测试流程后，任务完成。

在接受了AI的帮助后，玩家需要实践诺言，帮它找一个可以容纳它的身体。前往任务提示地点，先拿弹射步枪，用这种子弹会四处弹射的武器杀死敌人，然后一个个检查热点前的CID球形机器人，得到可以使用的机器人后离开这里，带它到传输地点，保护机器人一段时间让凯恩丝清空内存，期间记得用冰冲击波快速地消灭敌人的飞空摩托。

之后发现AI下载到机器人体内的时间非常长，玩家不得不带机器人去更关键的连接点来提高下载速度，该处被重兵把守，记得用枪械和超能力配合杀敌。

之后开始下载，保护机器人一段时间，期间会有大量敌人驾车出现，记得用火冲击波对付，后面的敌人飞艇就直接用冰冲击波对付。保护一小段时间后，凯恩丝会提示玩家去夺取信号点加快下载速度，夺取信号点的过程不会被远程攻击打断，所以玩家可以在消灭一两个位于调查点附近的敌人后直接开始夺取，不必清场。

取得两个信号点后立刻往回赶，尽量在对话完成前回到CID身边，并记得把冲击波换成冰属性。之后凯恩丝会告诉玩家因为传输速度太快，机器人快要被烧毁，限时30秒内要将其降温。对准CID用一个冰冲击即可。接着再保护CID三分钟，就可以完成下载。这时候敌人变成了类似终结者的机器人，将他们打到一定生命值比例后他们的下身会破碎，上身会爬到玩家身边试图自爆，赶紧消灭即可。

传输完成后，一个监察者出现，打法和之前差不多，但他多了一招念动能力，玩家可以在他升起物品并投向自己时侧冲刺躲开。击败它并吸收它能力后，玩家获得念动能力。进入常规的教程场景，并最后击败另一个监察者后就可以离开了。

这个任务完成后玩家还需去玩一场针对念动能力而设的念动投掷小游戏，详细玩法请参考系统中的小游戏部分。

Zero Cool

在为AI找到一个CID身体后，它将继续为玩家服务，而下一步的计划，就是救出马特。凯恩丝不太赞成这个计划，主要是5年前两人分处圣徒帮和辛迪加两方，斗了个你死我活，但现在既然两者没有利益冲突，加上要驾驭虚拟空间必须要马特这样的技术宅帮忙，所以拯救他的肉身和精神势在必行。

前往作为CID接入口的小酒馆，玩家会被传送到马特所在的系统，这里玩家没法使用超能力，然后凯恩丝一开始竟然还把玩家变成了一台坦克。打打坦克大战吧，右摇杆瞄准不太精确，玩家最好靠近对手一点才开火。之后的小兵基本上是没法用武器打中的，除了打爆障碍物引发爆炸炸死他们，还可以干脆开车撞死他们。再接着出现三台坦克，战术和之前的坦克一样，靠近开火。

打完三台坦克后游戏终于变成3D视角，这时候对付敌人就没什么难度了，机枪打小兵，火炮打坦克，一路杀过去即可。来到最后一个大门时，辛尼雅克会把门变成无敌状态，这时候玩家需要坚持一会儿，让凯恩丝解决问题。杀掉一定量的敌人后，玩家会重新变回人形，前往标记处乘搭摩托开始电子世界飙车赛吧。这场赛车有限时，不过时间很宽松，敌人基本不构成威胁，倒是路面有点难以辨认，要看好红色的边框，这些边框看似是悬崖，其实就是一道墙，撞上去就会减缓驾驶速度。

最后到达终点，辛尼雅克会给玩家两个选择，蓝色是继续去救马特，红色是他会释放其他被抓住的人类，并让他们乘飞船离开，但玩家需要杀死自己。建议选红色们，玩家当然死了，游戏开始播放制作人名单，按掉后就会进入失败重来的界面，不过会解开成就“You Chose... Poorly”，然后选择在检查点重来，这次进蓝门即可。

拯救马特是一个搞笑的复古AVG游戏，基本上选项只有一个是对的，其他选错了就无法发展剧情，所以玩家倒也不必担心选错。这里就不剧透正确答案了，反正花不了玩家们多少时间。但有一个部分是要提的，当马特开始和自己以前的老朋友killbane对战时，需要连续选三次出拳击打对方（Punch Killbane），才能够触发剧情。结束这一部分游戏并观看剧情后，任务完成。

剧情过后玩家已经在船里了，去和凯恩丝对话，然后就乘坐强力机甲去拯救马特吧。一开始玩家只有近战攻击，不过这招是范围攻击，而且可以引爆爆炸物，所以可以尽量靠近敌人使用。场景中的蓝色箱子装的则是修理能量包，用于恢复机甲的生命值。开始遇到的敌人不是非杀不可，所以如果不碍事就把他们甩开吧。在一个小房间里找到马特后，护送他离开，他会在一个开阔区域中帮助玩家寻找能够开启枪械功能的部件，保护好他，消灭所有敌人，之后机甲就终于拥有射击激光枪和激光炮的能力了。

机甲的激光炮威力很猛，范围也不小，对准敌人所在处附近来一发基本上就可以秒掉一片敌人，不过这个炮的连射能力很强，偏偏热度槽累积很快，很容易会过热，所以最好一下一下发射，不要狂按一通。

击退一波敌人后，和马特来到平台尽头，进入防守战，第一批敌人是从玩家来时方向出现，守在桥梁上，看到他们出现就立刻升空，获得清晰的攻击视野后立刻对着人多的地方发射激光炮即可。第二批敌人如法炮制，第三批首先是飞船，要用激光枪打下来，然后是地面敌人，这时候机甲的枪械会损坏，不过玩家也用不上了，因为凯恩丝驾着飞船来援，带着马特上船逃命吧。

敌人紧咬着飞船不放，玩家需要操纵炮塔击退敌机，这个炮塔的精准度也不算太好，玩家最好是先调整准心到敌人飞船附近，然后再用举枪键拉近视距精准攻击。大型飞船不用管，反正打不烂。来到闸门处，按照凯恩丝的提示先射左边的控制器，然后是右边，闸门会落下夹爆敌人的大飞船。

马特回来后，凯恩丝发现外星人飞船中竟然还停着一艘人类的大型飞机，如果各位玩家还记得《黑道圣徒3》中谁和飞机最有关系，应该就猜得出来谁被外星人绑架了。没错，那就是约翰尼·盖特（Johnny Gat），而他就是玩家需要救出的首要目标。

The Warden Stomp

救回马特后，游戏中开始出现忠诚任务（Loyalty Quest），完成后可以让任务对应的伙伴在虚拟铁港城中以超级伙伴的形态登场，因为事关能否开启完美结局，建议各位玩家把每一个角色的忠诚任务都做一遍。

无论玩家打算做什么，在重新进入虚拟铁港城后，一个监察者都会出现，击败他，就会获得重踏能力，然后就是固定的超能力教学，里面还有一个监察者在等着玩家去击败。

Anomalous Readings

这个任务是让玩家去超能力格斗俱乐部锻炼自己的能力，详细玩法请看小游戏部分。

Back by Popular Demand

玩家前去追踪约翰尼所在处的第一个任务是重新经历一下《黑道圣徒3》开场的任务之一，在飞机上的战斗。敌人都是当时的幸迪加帮派成员，没什么特别之处。但到了驾驶室，玩家会发现凯恩丝是对的，这个飞机里被困住的并非是约翰尼的灵魂，而是因为约翰尼的死而一直感到愧疚的珊迪。辛尼雅克利用了她的愧疚，把飞机变成了一个凶险之地。

离开驾驶室后玩家需要越过飞机地板上出现的沟槽，总体来说跳跃的难度很低，用冲刺配合跳跃即可。之后玩家会来到夜总会中，体验珊迪的真正梦魇。当年她还是一个不靠谱的吸毒少女时，一个名叫"老童兵"（Veteran Child）的DJ绑架了她，还试图杀死她，此时她的梦魇中，这一刻被重演了，老童兵在大厅中绑架了少女时代的珊迪，而玩家需要先用电击枪电倒珊迪，然后用其他枪械杀死老童兵。但是这个家伙会分身，杀一个多一个。为了终结这种情况，凯恩丝给玩家送来了分解步枪（Disintegrator），这枪会把被打中的目标彻底分解，于是老童兵终于被杀绝了。

有趣的是，问题解决后，真的珊迪从过去的自己身体中分裂了出来，然后对过去又是吸毒又是流里流气的自己很不满意，竟然和过去的自己吵了起来，随着两位珊迪不欢而散，这个任务也终于结束了。

The Boss Goes to Washington

在解决珊迪的问题后，玩家会获得三个主线任务，都是对应不同的伙伴，其中第一个任务要救的是皮尔斯。

在他的梦魇里，最大的恐惧是圣徒帮自己的能量饮料吉祥物在攻击他们……虽然很无语，但玩家的确要帮助皮尔斯摆脱梦魇。他会要求玩家去搜集武器，而每一个武器箱子旁都有穿着能量饮料装束的吉祥物攻击玩家，先杀后拿武器即可。当玩家开始拿RPG的时候，超大的饮料吉祥物保罗（Paul）出现了，玩家需要用RPG不停地轰他，而弹药则位于他的攻击范围内，所以要看准他的攻击空隙再跑过去拿。

等触发剧情后，玩家需要和保罗进行远程对战，惟一有效的武器还是RPG，所以把其他武器的弹药留给小能量饮料吧。流程的顺序是，先用RPG打保罗，等他出现硬直后他会召唤小能量饮料，杀死小能量饮料，期间保罗会丢来各种杂物，里面就包含带有RPG弹药的箱子，补充RPG弹药后继续射击保罗，然后进入下一个循环，直到击倒保罗为止。

之后战斗进入最终阶段，登上皮尔斯驾驶的直升飞机，不断射击保罗，将他引向铁港城的大雕像，之后就是雕像大战能量饮料怪物了。总体来说雕像的攻击很霸道，而且保罗不太会躲攻击，所以两三套连招就可以把他打晕，发动终结技解决他，就可以救出皮尔斯。

King of Stilwater

这个任务是去拯救本，他的全名是本杰明·金（Benjamin King），当年是止水城（Stilwater）三大帮派之一亲王帮（Vice Kings）的领袖，不过在一番变故后已经成为了一名小说家，他写的作品还一度被拍为电影。现在，他是白宫的幕僚长，负责辅助玩家扮演的主角。在他的梦魇中，玩家被带回了止水城，去经历本当年可怕的遭遇。

一进入梦魇中，玩家就要教训一群小混混，先解决那个拿枪的，然后再去解决徒手的。教堂前有一场恶战，会有大量敌人袭来，而玩家现在是没有超能力的，所以最好且战且退。之后进入教堂，遇到老对手谭雅（Tanya），追上她却会发现两个值得缅怀的地方。最后玩家会遇到陷入梦魇中的本，并且和他一起对抗那些当年背叛他的亲王帮成员。一开始玩家需要在教堂里和敌人对战，善用长椅作为掩体即可。之后到户外，则记得要利用门廊处的两个柱子当掩体，躲开敌人的密集射击。杀掉一部分敌人后右方还会出现增援，人数众多，要小心对付。击退增援后凯恩丝会提供给玩家RPG，用来轰掉那些冲过来的车子吧。

击退最后一波敌人后，在教堂另外一边的本被击倒了，玩家需要绕过教堂的外围前去救援，记得留两枚RPG给那些围困在本前方的敌人。之后敌人大托尼（Big Tony）驾驶着装甲吉普车前来，把剩下的RPG都用在他身上吧。

现在敌人只剩下谭雅了，回到来时的街道，谭雅带着一群手下出现，她现在是超人状态，会用念动能力，不过还好没有护罩，所以玩家只要对准她脑袋猛射，还是可以把她生命值打到最低程度，然后她就传送逃跑了。剧情过后，本任务结束。

From Asha with Love

如果玩家是按主线任务的排列顺序来进行，那么在要做这个任务的时候会出现新任务"Emergency Situation"，同时虚拟世界中会不断刷新敌人攻击玩家。但因为这个任务是使用单独场景的，所以玩家倒也不必理会，先执行本任务即可。

这个任务的敌人是玩家自己——的邪恶版本，雅莎的最大噩梦就是玩家从一个相对而言的明君，变成一个彻头彻尾的暴君，所以玩家需要做的就是帮助她一起解决这个暴君。

在酒吧相遇后，玩家和雅莎很快就误打误撞地找到了地下秘密通道，两人开始谨遵潜行守则，先打灯后打人，如果倒过来就立刻GAME OVER。后面玩家还会因为射不到灯，而只能放弃从背后偷袭一个正在打电话的守卫，绕过通风道来到可以打灯的地方，再打掉灯然后杀死守卫，在这期专辑上也有攻略的《分裂细胞 黑名单》恐怕滕盖已经变成借箭的草船了。后面有守卫在和小姐调情的地方也记得先射完灯再射人，射灯后虽然他们会有《MGS》式的反应，但并不会真的进入警戒，还是站在那里等着吃子弹。

下一段轮到《潜龙谍影》滕盖被机关枪扫，玩家和雅莎会躲在箱子里移动，然后暗杀一个个巡逻路线蠢得要死的敌人。之后通过一个激光区域，玩家就和邪恶的自己，也就是X先生（Mr.X）见面了——如果玩家角色是和笔者一样的女性，为了符合X先生这个名字，邪恶的主角会很敬业的贴上假胡子装

男人……总而言之，剧情后，玩家开始脱离潜行和敌人战斗，走廊第二部分会有敌人出现，消灭后别急着进有弹药箱的大房间，因为里面左右都会出现敌人，可以留在走廊等他们冲过来再对付。

进入有众多服务器的房间，敌人会先派出普通士兵，然后是终结者机器人，都不算难对付，而且场地中有众多掩体，只要杀敌够快，就不怕腹背受敌。最后邪恶版的主角出现，手拿重型狙击枪，攻击力颇高，但玩家可以通过把身体藏在服务器后，把枪口露出的方式来直接射中对方，而且不怕被狙击枪瞄准。每当生命值下降到一定程度，邪恶主角就会跑去启动电击器，场景上方的两个电线圈会开始积蓄电力，但只要不停射击其中一个电线圈就可以让电力射到邪恶主角身上。之后邪恶主角回归原位，继续挨玩家子弹。场景里还是会有杂兵和终结者机器人出现，不过不怎么构成威胁，要是他们贴得太近就先处理杂兵再对付邪恶主角即可。击败邪恶主角后，任务完成。

●Emergency Situation

进入任务后，马特会先要调查一下虚拟铁港城出了什么问题，最后他确认是辛尼雅克正在试图改变虚拟空间，而他设立了几个中继站（Relay），通过这个方式源源不断地向玩家传送敌人。凯恩丝送来了玩家自己的CID，靠着它的探索，玩家可以掌握到中继站的所在，并摧毁他们。

一开始先把CID带到合适扫描的地点，然后它会要求玩家把它扔到半空，因为它无法在维持扫描的同时继续飞行，换上念动能力，举起CID，然后朝着天上蓝色的目标投掷即可。扫描完成后前往中继站所在之处，有敌人在保护中继站，并阻止玩家将其破坏，不过因为中继站实在太脆弱，随便一打就烂，所以玩家可以将其秒杀后迅速撤离。

之后重复这一步骤，第二个中继站是在一个空中平台上，可以从附近的大楼顶上跳过去，共有两个中继站在上面，记得别破坏了一个就忙着走。在第三个中继站处凯恩丝还发现了约翰尼的所在处，看来他还真是被外星人绑架了。第三个中继站点上有护罩，玩家需要把CID扔进护罩核心，让它解开中继站仪器的保护，此时玩家可以夺下平台中央的外星人炮台，先打下前来骚扰CID的外星人飞行器，然后直接用重火力轰炸这些仪器。

最后一个中继站的对付方式和第三个差不多，不过这时候会有球形的机器人来袭，它们正面无敌，弱点是脑袋后方的绿色区域，建议让同伴吸引它的火力，然后玩家在后方偷袭，又或是用冰冲击冻住它后立刻冲刺到其后方用武器重击，可以速杀。

跟随CID，玩家会找到中继站传送的源头，这里有一堆被传送来的黑帮分子，把他们丢回传送门，可以伤害传送门。等传送门生命值低于一半时，一个克隆人会出现，他拥有超能力，玩家需要将其打倒后才能用念动能力把其举起丢回传送门中。之后还会出来一对克隆人，把他们都打败并丢进传送门中，就可以真正摧毁它。

此时剩下的目标只有前往数据中心并和监察者对战了，打法这之前的几乎一样。战胜它后获得增益能力，进入教学关学习如何使用，最后还会出现一只监察者，但是增益能力可以让子弹本身就带有超能力属性，所以玩家只要找一把射速高一点的武器对着监察者一轮连射，就可以秒杀对方。

●The Very Next Day

返回飞船中，进入任务触发点，会触发剧情。拯救盖特的风险很大，众人要连接到外星人网络的深处，而且还会把所有人的灵魂都上传网络当中，外星人很可能据此掌握玩家一行人所在的位置。冲突过后，大家还是让主角去营救盖特，令人出奇的是，玩家连进盖特的梦魇里，却发现那竟然是一个横版卷轴的古典游戏，这一刻，轮到经典中的经典《双截龙》躺着也中枪了。

整个流程分为三关，内容都是玩家熟悉的2D横版卷轴游戏该有的内容，注意虽然玩家自己的角色战斗力很强，但绝对不如约翰尼霸道，所以在一些BOSS战中可以放心把BOSS主要交给他对付，自己站在一边补漏即可，当然如果BOSS追着玩家打，也需要及时反击。

整个流程没什么难点，无论是小兵还是BOSS都没什么战术可言，看准机会上去一通乱拳即可，所以这里也就不浪费页面写详细的打法了，各位玩家不妨把注意力多放在这个任务的各种恶搞和致敬上，笑果不错。

打完2D游戏部分，玩家需要驾驶机甲去拯救约翰尼的肉身，这一次武器一开始就是能够使用的，前期也没有什么难点，玩家一路杀到约翰尼的营养槽，会发现他已经逃出。沿路杀过去，会碰到圆球机器人，不过对付起来也不难，绕到背后对着绿色弱点来一炮就可以将其重创或干脆秒杀。

直到玩家到达一处有双层空中走廊的房间时游戏难度才略微上升，因为这里会出现多个圆球机器人，对付起来颇麻烦，建议一开始就先下手为强，站在其中一个的落点处，看到其露出弱点后立刻轰杀。在这个房间需要杀够一定数量的敌人才能够开启大门处的防护网，让玩家进入寻找约翰尼，尽量挑圆球机器人杀，毕竟它们威胁最大。

进入防护网后还有一小段路，里面有一堆外星人，尽量轰个干净或不理都可以，看玩家自己对于成就是否有需求。接着就是纯粹的剧情了。

●Death From Above

一个纯粹的教学关，教会玩家怎么使用新超能力空降攻击，无监察者战。

●The Kinzie Gambit

前往凯恩丝以前在铁港城的据点仓库集合，当所有人都几乎到齐时，却发现外星人知道了众人的所在之处，还派出了一支军队来围剿。众人当然要奋起反击，但却发现敌人竟然有新类型的手雷，可以吸收附近的能量来让玩家无法使用超能力。不过幸好玩家这边人多势众，靠着火力还是能够击退敌人。

杀死冲入仓库的敌人后，玩家需要用 RPG 摧毁 3 台在室外的外星人坦克，创造一点突围的空间。之后玩家其实可以直接抢一台外星人的坦克清场，然后和同伴一起跑上顶楼，驾驶直升飞机。地面上会有同伴开车逃跑，这时候玩家需要用直升飞机来提供火力掩护。

空中追击玩家的小飞行器可以不用理会，毕竟很难打中而且伤害没什么威胁，注意打落敌人的飞碟和地面上的拦截部队即可。之后在需要玩家侦查前方的时候记得降低直升机高度，不然碰不到任务触发点。成功保卫同伴过了一座有坦克防守的大桥后，直升机终于扛不住坠毁了。

乘电梯来到楼下，会发现外星人的炮台和元气猫杀戮的比赛场。玩家操控其中一门炮台，对抗蜂拥而至的外星人军队。最后元气猫博士乱入，虽然它是帮忙杀外星人，但任务要求是杀掉它，所以各位玩家还是请痛下杀手吧。同时记得射击场景中升起的牌子来开启电流和火焰陷阱，提高杀敌速度。

结束这一部分后，玩家会驾驶帅爆的元气猫车驶往大门，试图让灵魂回到飞船上。途中虽然有各种外星人车辆拦截和追击，但玩家手里有无限弹药的 RPG，所以完全不成问题。结果在快要离开时，辛尼雅克突然出现，抢走了凯恩丝的灵魂。而玩家则被紧急唤醒，因为飞船遭到了外星人的入侵！此时惟一还能战斗的只剩下珊迪和约翰尼，还有玩家自己，这艘飞船上余下的人性命就掌握在他们手中。

先和约翰尼配合清光飞船里的外星人，下层敌人都被杀光后前去舰桥，发现飞船正向着太阳驶去，不过危机已经被 CID 解除，它同时建议玩家前往货仓看看为什么会有异常的热量。在货仓救下被外星人控制的珊迪，然后就会发现外星人在货仓里装了炸弹。拆掉后拿上，玩家和约翰尼开始进攻外星人的飞船。打开连接玩家飞船和外星人飞船之间的通道，杀死一批外星人后就可以拿到无限弹药的重机枪，之后一路横扫过去吧。在又大又散发着光芒的装置处放上第一个炸弹，然后在看上去很重要的控制台上放置第二个炸弹，紧接着就赶紧往回头路跑吧，进入飞船之前还有个 QTE，需要连按好多下射击键。接着本任务就在剧情中结束了。

●Taikle Taikle

基思背叛了所有人，他不但差点害得整船人要葬身太阳之中，还让凯恩丝的灵魂落入了外星人之手。玩家需要在飞船上和马特对话，然后这个任务就完成了。

●The Girl Who Heats The 50S

再次进入虚拟空间，玩家发现基思还真的投靠了外星人，并且打算竞选这个虚拟世界的总统，甚至相信了外星人会恢复地球原貌的假话。他煽动群众和玩家战斗，杀光暴民和来袭的外星人，跟着基思冲进总统府，里面敌人众多，记得要善用超能力清场，还要记得小心敌人的抽取能量手雷。

办公室的剧情后玩家进入基思的噩梦，前走一段就会看到基思在和 70 年代美国的著名摔跤手罗迪・派帕尔（Roddy Piper）战成一团，显然罗迪是基思心中的良知表现，所以当基思逃跑后，罗迪开始与玩家并肩作战。敌人都是些持盾外星人和终结者机器人，还夹杂着两三个给他们提供护盾的 CID，都不难对付。记得杀掉终结者后拿走它的机关枪，火力非常不错。

来到屋顶后，罗迪会和基思再次战成一团，玩家负责摧毁令基思陷入梦魇的洗脑装置，第一步就是消灭围绕在护罩附近的 CID，同时小心敌人从其他地方出现偷袭。之后解决掉敌人增援，拆掉装置，然后就看着罗迪对基思使出他的各种必杀技，把他活活打醒。

过了这段剧情之后，基思也变成了超级基思，他回到了玩家的队伍当中，而且他知道凯恩丝的思维被关在哪里，拯救这位女黑客的行动就正式开始。马特派出 CID 来搜索凯恩丝，没想到它突然出了故障，玩家只好跟着它跑，看他要去哪。结果 CID 找到了凯恩丝自己留下的秘密通道，里面竟然还藏着整个虚拟空间的地图。CID 通过观察地图中的脑波活动，找到了凯恩丝被困进的地方，竟然是和主角一样的 50 年代场景……

找到第一个凯恩丝和她会话后，却发现她只是个虚假的影像，之后驱车找另一个被警察抓走的凯恩丝，追上警察的车子，然后击败警察后，发现这个凯恩丝也是假的，不过她留下信息让玩家去城镇大厅。结果玩家在那里看到了塞勒斯・添普，这个 STAG 部队的指挥官在铁港城给圣徒帮制造了不少麻烦，之后他变成了恐怖分子，还妄图发射核弹，却被玩家阻止，自己掉落在不明的化学液体中，应该是死掉了。但在凯恩丝的心中，他仍然是个恐怖的独裁者，甚至还在城镇中广播，控制着包括凯恩丝在内的市民。因为这个虚拟空间是和平虚拟空间，玩家甚至不能够获得武器，无奈之下只能先去把凯尔斯的广播变成舞曲。搞定第一个广播后，马特突发奇想，给玩家找来了武器，那就是声波炮（Dubstep），这时候玩家更改广播内容后，会有警车出没，疯狂撞向玩家，要小心躲在掩体后用声波炮把它们消灭掉。解决广播后来到舞台前，观看凯恩丝跳舞，塞勒斯立刻发彪，开始攻击玩家，和他的战斗没什么难度，他只会用步枪射击，远跳和发动念动力投掷物品。不过和他战斗期间会有大量警察刷新，记得先用声波炮解决他们再去攻击塞勒斯。

击败塞勒斯后玩家就可以救出凯恩丝了，不过她比起被困在梦魇里，似乎更介意自己跳舞被别人看见过。任务完成的同时，凯恩丝的忠诚任务也开启了，别忘了去做。

Keymaster

本想出了一个绝妙计划，然后在凯恩丝回归后，这个计划终于可以执行了。她要玩家找一些能够组成主密匙（Masterkey）的部件。前去和约翰尼汇合吧。约翰尼带来了一台装甲吉普车，一行人要去铁港城的军火库寻找一枚CPU。这里被敌人重兵把守，CPU位于众多货柜的其中一个里面，用念动力拉开门来寻找即可，找到并拿走后就可以撤了。

按照提示来到高塔处，跳上平台杀死外星人守卫，拆掉外星人的设备并拿走存储体。拿全后玩家需要火速赶回仓库，别管开飞机的约翰尼自己狂奔吧，距离对于能够上天下地的玩家来说还是很近的。仓库处还有三个外星人设备，虽然守卫众多，不过相信玩家还是能对付的。依照之前的套路，打烂设备拿走存储体。

之后约翰尼的飞机坠毁并且被敌人围攻，前去救援，击退一批敌人后，珊迪很快机会驾驶直升飞机来援。杀光敌人后坐上飞机，任务进入下一步。

有了钥匙，凯恩丝需要强大的能源来启动它，于是她派玩家去和CID集合，CID侦测到三个强大的能源，但都被外星人看守着，而且隐藏在城市中，玩家只需要前往该区域，屏幕左上就会出现侦测槽，同时隐藏地点会发出虚拟的波纹来引导玩家，不过其实玩家只需要爬到高楼上往下看，就可以清晰看到隐藏地点的所在，立刻空降攻击该处就可以迅速到达。

第一个电池很容易，打开存储处就可以取得，第二个要麻烦点，附近有防护罩发射器，玩家需要消灭一定量的敌人，再抽空解决发射器，最后搞定电池。第三个电池处发射器变成了两个，敌人倒是数量差不多，只不过多了空中的小型飞行器，干掉后再拆发射器即可。不过电池在玩家接近时爆炸了。

这时候CID提示附近还有一个电池，前去夺取吧。那里有极多的发射器和更多的敌人，不过主要发射器其实只有两个，其他都是可以用物理手段摧毁的反射器。打开防护罩后才发现电池原来在一台坦克里面，而这个东西三分钟后就要爆炸了，玩家需要尽快把它开回仓库。坦克的驾驶手感比较糟糕，玩家可以开慢点慢慢适应，时间还是够的。回到仓库处，任务结束。

Punch the Shark

这个任务是最终任务，如果开始之前玩家没有完成所有支线任务和忠诚任务，就只能看到一般的结局，所以玩家请确认好自己已经做好准备了再开始，游戏也会让玩家确认这一点。同时记得留个存档，玩家打了最终任务之后还可以继续返回虚拟铁港城，但最终任务可就没法再打一遍了，错过了就得重新开档再打。

在任务一开始，玩家的伙伴会被分成三个队伍，两人一队，分别负责在不同阶段协助玩家。首先玩家需要选一队来帮助玩家把系统主密匙运送到外星人的大厦，也就是虚拟空间的枢纽中。这个过程就是护送运货车，玩家自己装备了外星人RPG，并且能够使用冰冲击波，对付敌人的追兵是绝对没问题的。不过在到达大厦前不远时，货车会被辛尼雅克直接删除掉，玩家需要用念动能力直接把主密匙运到大厦门口，并且防守一段时间。总体来说不是很难，如果玩家有加出念动力搬运物品不耗能量就更简单了。

在大楼传送门内进入隙缝，就开始安放主密匙的进程，CID负责主导，玩家需要根据他的命令来行事。第一件事就是启动三个能源，来到能源附近用重踏即可，敌人能不理就不理，毕竟是杀不完的。之后杀掉平台上的杂兵，尽量保护主密匙，在CID要求玩家开启挡路的屏障后，前往两边的发射器，清光敌人后将其破坏。之后到达服务器处会发现有力场挡住钥匙去路，赶紧按照提示前去消灭力场的发生器，解决这部分后玩家基本上不需要理会主密匙了，因为会有两个监察者出现，和它们周旋一下，等钥匙进入了服务器，任务这一阶段就结束了。

接下来玩家需要让虚拟空间过载，玩家需要去每一个平台防守，杀死来袭的外星人。总体来说难度会越来越高，因为会有同伴需要留在之前的平台上防守，不过肯定难不倒有超能力的玩家。注意出现的监察者不需要杀死，那只是浪费时间，周旋一下，等每个平台都安设好就OK。

等大能量饮料保罗被传送到虚拟空间后，玩家需要逃亡，用尽办法按照凯恩丝的指示前往正确的传送门吧，虽然看着很紧张，但时间还是很充裕的。之后的恶搞画面其实只可以按继续，所以不必惊慌。

任务最后一步就是直捣辛尼雅克的老巢了，如果还有剩余的资金和数据簇，就赶紧用上吧，之后的战斗中还是有用的。前段在走廊的战斗没有难度可言，进入开阔的大厅后，玩家需要小心一点，敌人还是蛮多的，处处有远程火力骚扰，步步为营可以避免不必要的风险。到达大门处，就开始保护队友，让其研究如何开门。打退两波敌人，大门洞开，入内就可以获得能够发动超能力的能量盔甲。

进入降落阶段后躲过几个没啥威胁的镭射陷阱，然后落在防护门上，按照提示击败一堆在超能力面前不堪一击的外星人，然后打爆能源，就会触发剧情。再经过一段没难度的下落过程，就要和辛尼雅克战斗了。

一开始是玩家和辛尼雅克的机甲对战，难度不是特别高，善用超能力和它周旋即可，能量盔甲的火力还是很猛的，抓准机会进攻，把机甲生命值打得低于一半，他会躲进防护罩当中，并且派出自爆CID来攻击玩家。用念动力把这些机器人丢回去，同时记得用冲击波和重踏解决掉附近刷新的外星人，等机甲被炸伤后，再进入下一个阶段。

这时候辛尼雅克会不断派士兵来送死，坚持一段时间，我方的CID想办法让护罩的三个发射器核心暴露了出来。鉴于敌人是杀不光的，建议玩家在一轮猛攻后趁着身边没有太多敌人就赶紧拆发射器，被打断的风险要相对低一些。之后圣徒帮成员们会驾驶着小型飞行器来援，玩家会相对轻松一点，趁机解决掉发射器，之后防护罩落下，暴露出已经快要破损的机甲，用能量盔甲的枪械对它来几枪，就可以迎来结局了。这里就不剧透了，各位玩家请慢慢欣赏，但也别忘了最后还有几下QTE要按哦。

忠诚任务

●Loyalty - Nytefall

马特制作了一个号称史上最强的虚拟训练程序需要玩家去测试，是关于治安维持者如何对抗恶人的辉煌事迹。鉴于马特是漫画角色奈特·利刃的疯狂粉丝，这个测试的内容也就不言而喻了。准备好近战武器，这个测试的第一场战斗是打丧尸，比起枪械，近战武器打这些不停涌向玩家的怪物会更轻松一些。杀光丧尸后和奈特在赌场外集合，并且开车和他轧一会儿马路，之后反派会派人来围追堵截三人。这里因为是现实背景的虚拟场景，所以没有超能力，玩家就乖乖躲掩体后把敌人都杀了吧。

之后再轧一段马路，辛尼雅克会入侵游戏，把奈特改成了马特的敌人，让他只能杀死自己的偶像。奈特又有念动能力又可以高跳，玩家只有普通人能力，对付起来有点麻烦，还是请以打头为主，并且用翻滚来躲避他用念动能力投掷过来的物品吧。

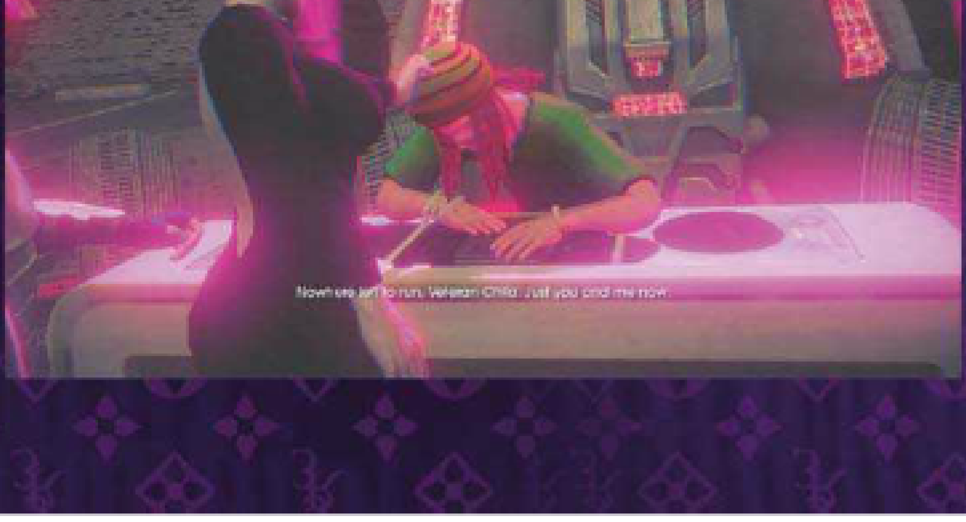
战胜奈特并安慰马特后，他就会变身为超级伙伴，忠诚任务完成。

●Loyalty - Girls Night Out

珊迪发现虽然自己梦魇里的老童兵死了，一个分身却跑到了玩家所在的虚拟铁港城来，为了把这个家伙彻底解决，她需要玩家的帮助。令人觉得好笑的是，年轻版的珊迪也跑到了这个世界来，决定要帮他们，但却要求玩家先帮她找到一批毒品，因为这批外星人毒品可以让她们得到战胜老童兵的力量。

驱车带两位珊迪来到第一个毒贩子处，附近有不少守卫，不过玩家的超能力是可用的，所以解决掉对方没什么难度。之后打倒毒贩子然后使用毒品，却没有效果。前往下一个毒贩子处，按照之前的流程再打一次，这次毒贩子的毒品在过了一会儿后终于生效了，两个珊迪都获得了超能力，而且老珊迪还换了一身性感黑皮衣。她们都兴奋得不行，开始用超级冲刺赛跑起来，玩家也只能跟上了。

等两人终于停下来，然后互相给了对方一记龟波气功后，玩家终于可以开始对战老童兵了。他躲在一个保护罩里面，玩家需要先解决外面的敌人，之后一批老童兵分身出现，杀死他们可以弱化防护罩，等敌人都死后保护罩就会失效，干掉老童兵，忠诚任务就算是完成了。



●Loyalty - Pump Up the Volume

皮尔斯的忠诚任务非常简单，他想要让辛尼雅克不爽一下，就让主角和他一起摧毁外星人手下购买的大脚怪汽车——不要问他这里面是什么逻辑，只有他自己搞得懂。

这些大脚怪停在码头边上，所以玩家其实不需要用枪械摧毁它们，直接用超级冲刺或念动能力把它们弄进水里就一了百了。

搞定后前往下一个地点，这里皮尔斯干脆要找起核原料来，玩家可以无视敌人立刻搜索三个箱子，发现没有之后可以按照提示前往最后一个箱子找到核原料。

最后玩家需要追踪一个目标，不过其实用超级冲刺跟着跑会比较方便一些，前提是玩家的耐力升级和超级冲刺有足够多的强化。最后追踪到机场，玩家会发现自己的对手是《黑道圣徒2》中就登场过的梅罗（Maero），这个家伙像监察者一样有防护罩护体，用超能力打破然后解决他吧，其他敌人都不是目标，能不杀就不用管了。杀掉目标后，皮尔斯成功强化，忠诚任务也结束了。

●Loyalty - King of the Dance

本的忠诚任务自然是去解决逃到虚拟铁港城中的谭雅，她利用某种病毒把一般市民变成性工作者，建立了一个色情帝国。玩家需要在本的指示和马特的帮助下清除一般人体内的病毒，并击败谭雅。前三个目标都是被病毒感染的市民，将他们生命值打空后就可以进入吸收病毒的阶段，这时候对他们使用调查键即可。三个对象都有护卫，不过都是些普通的亲王帮成员，很容易对付，倒是目标本身比较皮粗肉厚，记得多用超能力辅助。

之后前去俱乐部，到舞台跳个艳舞，然后前去寻找谭雅。她一开始会沿着屋顶跳跃逃走，追上去，然后在一个大楼顶会和她开始第一场战斗。她身上有护盾，需要先用超能力破掉再造成伤害，建议有条件的玩家带一两个超级伙伴，因为他们的超能力打中谭雅也可以破盾，可以为玩家省点功夫。生命值降至一半后，谭雅逃走，继续追击吧，在另一个屋顶又要和她一战，不过这次只要打掉她剩下的生命值的一半就可以让她进入终结技状态，上前把她扔去公园，之后玩家只需要赶到公园，调查谭雅，就可以看剧情等任务完结了。

●Loyalty - Training Day

雅莎的忠诚任务是让玩家保护一位要人——其实是一位电视节目主持人。这个任务里面玩家不能用超能力，但可以找两个超级同伴，他们的能力是不受限制的。第一站是衣服商店，期间会有一个男子被雅莎指认为潜在威胁，她会问玩家是否要处理这个人。实际上是杀是放没什么分别。

第二站需要玩家前往楼顶找一个侦查点，因为不能用超能力，只能乖乖爬防火梯了。此时玩家武器会自动切换成狙击枪，过一段时间后敌人的狙击手会出现，快速解决他们，连杀三波后，雅莎会命令玩家快速下楼离开，直接跳下去即可，摔不死的。上车后玩家变成火力手，不过敌人都不是特别有威胁，直到车子被一枚 RPG 废掉为止。用前方的货车作为掩体和敌人周旋，战斗可以主要交给超级同伴去打，玩家自保即可。期间雅莎会被打倒，记得回去掩体后救起她。

接着救援车辆到达，但很快被敌人直升机摧毁，干掉直升机，雅莎会让玩家去开车并接走她和保护对象。到达最后一站后，众人要等接送的直升机到来，没想到元气猫教授（Professor Genki）突然躲在礼物盒里从天而降，秒杀了保护对象，玩家与雅莎只能跟它一战。将它的生命值打掉一半后，它会变成超级元气猫教授，身上有护盾，枪械无法对其造成伤害。这时候马特终于重新联系上众人，并及时给予了玩家和雅莎超能力，于是众人有了和猫教授对抗的资本，终于将其击败。忠诚任务就此完成。

●Loyalty - SR3 WARP-UP

玩家将会在这个任务中让马特设立一个铁港城特色的元气猫杀戮大赛，好让约翰尼看看他当时在飞机上被外星人绑架后错过了些什么。这个任务的内容就是一个加长版的元气猫杀戮大赛，规则和《黑道圣徒3》中的版本差不多，只不过后面加入了一些超能力元素，让这个游戏难度变低了点。

第一轮是正常的元气猫杀戮，玩家手中只有枪械，对手也是些手持枪械或木棍的敌人，对付起来并不难。然后到了第二轮，玩家开始能够使用主动超能力，那就更是横扫千军了，善用念动力把敌人丢进人形框里还有分数奖励。不过这一轮敌人里也开始出现终结者机器人，记得用重火力对付。第三轮，约翰尼获得超能力，但是敌人里也开始出现超能力者，所以玩家最好还是不要滥用自己的超能力，用在恰当的时机克敌制胜才是关键。最后玩家会遇到 BOSS，辛迪加的老大菲利普·罗兰（Phillipe Loren），他的能力和一般的监察者差不多，正好玩家和约翰尼都有超能力，所以要破他盾然后造成致命伤害是很简单的事情。击败菲利普后，忠诚任务完结。

●Loyalty - The Girl Who Beat Cyrus

塞勒斯跑进了虚拟铁港城，还建立了一个军事基地，凯恩丝要求玩家协助她摧毁这个基地。驾车来到基地，然后驾驶 STAG 坦克摧毁沿路遇到有标记的载具，途中有外星人来袭，不过不太构成威胁。但之后塞勒斯驾驶的飞机会迅速摧毁坦克，但没关系，玩家默认配备了外星人 RPG，对付起载具来也是得心应手。击落飞机后，和凯恩丝一起去寻找塞勒斯，他会超人化，身具护盾，会放气功波和念动力，不过玩家只要用冰冲击波破盾，然后给他一发 RPG 就可以重创他。之后塞勒斯每当生命值降低到一定程度时就会传送到仓库大门前，召唤军队，而且一次比一次多，但都是杂兵，基本是被秒的命。第三次时凯恩丝终于变身女巫爆发了，一个核爆秒了军队然后把塞勒斯暴打致死，任务就此结束。

成就综述与详解

全成就难度	★★★★
离线成就	49 个
在线成就	1 个（Saintified）
全成就时间	40 小时以上
需要通关次数	1 次
是否有作弊码	有
作弊码是否影响成就获得	影响，开启后无法获得成就
难度是否影响成就获得	否

成就综述

因为 "Fourth and Forty" 成就的存在，本作的全成就时间再快也必须要花起码 40 小时，而这个时间从笔者的游戏体验看来，是明显多于玩家获取其他成就所需时间的，所以其实讲求效率在获取本作成就上的意义不大，各位玩家大可不必特意折腾自己。因为所有成就都没有对应难度要求，用轻松难度进行游戏是最合理的，不过正如前文所说，因为全成就无论如何都要 40 小时，想要给自己增加一些挑战的玩家不妨选择更高的难度，来让游戏过程更刺激。

虽然整个游戏要求很低，不过还是有两个成就有机会错过，一个是 "You Chose... Poorly"，另一个是 "Saints & Sensibility"，详细的情况请参考相关的成就说明，不过如果错过了这两个成就中的任何一个，玩家只要有对应进度的存档，还是能够补救的。事实上，如果想要在一次游戏过程中拿下 "Imperator" 和 "Saints & Sensibility"，就必须靠读档来实现。

个人建议的游戏流程是先专心把进度推进到救回约翰尼·盖特并获得重踏能力，然后开始清各种活动和忠诚任务，还有任何与成就相关的内容，例如收集和滚床单等等，但记得要留下一个同伴的忠诚任务先不要做。之后继续推进剧情，在进入最终任务前，游戏会要求玩家存档，记得不要覆盖这个存档，然后直接打最终任务，拿下 "Imperator" 成就。紧接着，先读档，解决所有同伴的忠

诚任务，然后再打一次最终任务，拿下“Saints & Sensibility”，最后剩下的，就是清理各种挑战项目和遗漏的内容，最后，如果一切顺利，玩家再稍微在游戏里杀杀时间，就可以拿下“Fourth and Forty”完美收工了。

成就详解

Destroyer-In-Chief 10点
成就说明 完成“The Saints Wing”，剧情成就。

There Is No Pancakes 10点
成就说明 完成“A Pleasant Day”，剧情成就。

Woah. 20点
成就说明 第一次获得超能力，剧情成就。

Don't Panic 30点
成就说明 完成“The Real World”，剧情成就。

Ghost in the Machine 20点
成就说明 完成“Power Up CID”，剧情成就。

Didn't Need to See Him Naked 20点
成就说明 完成“Matt's Back”，剧情成就。

Blast from the Past 20点
成就说明 完成“A Game of Clones”，剧情成就。

About Time! 30点
成就说明 完成“Welcome Back”，剧情成就。

Betrayed 30点
成就说明 完成“All Hands On Deck”，剧情成就。

Poodle Skirt 30点
成就说明 完成“Hello Teacup”，剧情成就。

Keymaster 30点
成就说明 完成“Batteries Not Included”，剧情成就。

Imperator 40点
成就说明 完成“Grand Finale”，剧情成就。

Saints & Sensibility 30点
成就说明 在完成所有伙伴的忠诚任务的情况下完成“Grand Finale”，剧情成就。

获得方法 能够完成忠诚任务的对象会在下文列出，哪怕缺了其中一个，那在进行最终任务时就不能够获得这个成就。因为玩家在进行最终任务前游戏会提示玩家存档，所以其实真错过了要补回来也不难，但如果玩家自己偷懒没有存，只想要用自动存档打通关，那就等着哭哭吧。

可完成忠诚任务的对象有：1.Kinzie 2.Matt 3.Pierce 4.Shaundi 5.Asha 6.Ben 7.Gat

Half Way Home 25点
成就说明 完成半数开放世界中的游戏内容。

获得方法 参考“How It Should Be”。

How It Should Be 25点
成就说明 完成所有开放世界中的游戏内容。

获得方法 正如条件所说，这里指的是游戏中的全部内容，不过，不包括双人合作任务，所以没条件和朋友合作的玩家也不必担心。每当玩家解决一个活动内容，就会占领一片区域，不过军事基地所在的小岛是不能占领的，但不影响成就获得。下面将列出要完成这个成就所需要完成的所有内容。

需要完成的活动项目有32个，包括9个超级冲刺赛跑，3个超能力格斗俱乐部，4个诈骗，7个大屠杀，6个载具大屠杀，3个元气猫大投篮，8个裂缝挑战。

需要黑掉的商店有34家。

其他内容包括6个热点，6个高塔，24病毒上传和32个集结点。

The Full Kinzie 25点
成就说明 完成凯恩丝（Kinzie）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Paranormal Bromance 25点
成就说明 完成马特（Matt）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

The Face of the Saints 25点
成就说明 完成皮尔斯（Pierce）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

The Two Shaundis 25点
成就说明 完成珊迪（Shaundi）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Machine Man 25点
成就说明 完成CID的支线任务并和它滚床单。

On Her Saint's Secret Service 25点
成就说明 完成雅莎（Asha）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Benjamin [CENSORED] King 25点
成就说明 完成本（Ben）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单——虽然没滚成。

Actor-Turned-Politician 25点
成就说明 完成基思·大卫（Keith David）的支线任务——他就是不肯滚床单。

And I Ran... 10点
成就说明 超级冲刺距离累计达到250,000米。

获得方法 没有太大难度的成就，毕竟玩家的游戏中的移动手段之一就是超级冲刺。不过话说回来，因为游戏前期存在着耐力限制，而后期又有着更为便利的空中滑翔，所以玩家想要自然解开这个成就还不算太容易，可以在游戏初期特意多花一点时间在奔跑上，而不是助跑后立刻迫不及待地高跳飞行。

Don't Look Down 10点
成就说明 超级跳跃后在空中滑翔的时间累计达到10分钟。

获得方法 比起超级冲刺，这个成就更为简单，因为高跳后空中滑翔是游戏中最为常用的移动方式，所以玩家基本上是自然解开。这里惟一要建议玩家的是，不要太依赖这种最为便利的移动方式，凑够了成就需要的时间后可以改为用外星人载具移动，虽然绝对没有直接空中跳跃那么便利，却有利于快速完成挑战中驾驶外星人载具行驶一定距离的项目。

Chill Out 10点
成就说明 通过使用冰冲击波（Freeze Blast）的超能力来冰冻敌人并击碎对方来累计杀死100个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Pounding the Pavement 10点
成就说明 通过重踏（Stomp）超能力累计杀死150外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Here! Catch! 10点
成就说明 通过念动力（Telekinesis）超能力举起并投掷敌人来累计杀死100个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Bringin' the Heat 10点
成就说明 使用火焰增益(Fire Buff)超能力让枪械附带火焰效果来累计杀死100个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Fist Meet Ground 10点
成就说明 使用空降攻击（Death From Above）超能力累计杀死100个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Experimental Tech 20点
成就说明 使用Dubstep,InflaoRay,Bounce Gun,Disintegrator,Abduction,Black Hole各杀死25个外星人。

获得方法 下面详细介绍一下各个枪械的获得方法和杀敌技巧。

1.Abducto-O-Matic：外星绑架枪是完成一个挑战后就会奖励的武器，使用方法很简单，就是瞄准目标然后长按射击键，直到进度条走完绑架光束就会在玩家瞄准的地方出现，不过这个武器杀人的要求是目标完全被光束吸走，这要求目标一开始就位于光束出现的地点，因为光束持续的时间很短，半路跑进去的目标可能会飘到半空就因为光束消失而摔到地上。

2.Bounce gun：弹射枪是在主线任务“'Ghost in the machine”中获得，用来杀敌是没什么难度的，但因为威力偏低，所以最好瞄准敌人脑袋射击，如果附近有其他敌人，就会产生连续爆头弹射，加快杀敌速度。

3.Dubstep gun：音波枪是完成支线任务“Campaign Trail of Destruction”之后的奖励，武器本身的杀敌效率比较一般，玩家只能在举着武器并且不断朝着敌人发射声波一段时间后才会杀死对方，幸好这枪的攻击算是范围效果，而且受影响的敌人都会进入手舞足蹈的状态，所以效率也不算太差，去改装一下填充能量的速度可以提高效率。

4.Disintegrator gun：瓦解步枪是救下珊迪后就可以获得的武器，用

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

来杀敌是没什么难度，毕竟这枪大部分情况下是一枪一杀，只是比较容易过热，所以玩家们如果想要杀得快，可以考虑一下改造能量恢复速度并增加穿透特性，让这枪的瓦解子弹可以击中复数目标，大大提高杀敌速度。

5.Inflato gun：大头枪是完成皮尔斯的支线任务后奖励的，用的时候效果很有意思，但杀敌速度比较水，和音波枪类似，要对着目标发射一段时间才可以杀死对方，而且这枪可没有范围效果，两个敌人如果叠在一起让他们爆头的时间还会变长，所以玩家最好等后期资金充裕能够改造整把武器的性能后再用它来凑杀敌数。

6.Singularity Gun：黑洞枪是完成盖特的支线任务后奖励的，不过原始版本的黑洞枪充能速度慢，影响范围小，要快速杀敌可是个大挑战，建议将其改满后再拿出来杀敌，而且记得不要对靠太近的目标使用，不然连玩家自己都会被吸倒或吸进黑洞里，降低效率。

Maximum Stopping Power 20点

成就说明 将其中一把武器升级到最强。

获得方法 在游戏后期资金充足的情况下玩家要达到这个条件很简单，如果想最快地达到条件，可以选择强化棒球棍，它只有两个强化项目，而且花费是所有武器中最低的一个，升级项目所需的花费会在下面列出。

Level 1	$100
Level 2	$6,250
Level 3	$7,500
Level 4	$8,750
Level 5	$10,000
特殊效果	$20,000
合计	$52,600

Where's My Cape? 20点

成就说明 获得所有超能力升级。

获得方法 条件很直观，不过其实有部分超能力的升级是支线任务奖励的，不需要购买，自然也不会影响这个成就获得。全部购买所有超能力升级需要1035个数据簇，而游戏中的数据簇数量是1225个，绝对够玩家买下所有升级项目。

I Am Become Death 30点

成就说明 使用超能力的组合攻击累计杀死1000个敌人。

获得方法 组合的方式有很多，最经典的就是先用冰冲击波冻住敌人，然后使用岩石重踏把范围内的敌人全部震碎。要完成这个成就最方便的地方就是Loren Square的超能力格斗俱乐部，玩家需要面对三波杂兵挑战再击败BOSS，其中第二波的内容是山丘之王，玩家需要占据一个制高点，然后不断地击退敌人，但如果玩家不去占领制高点，则敌人会不断刷新，玩家也就能够靠这个方法来不断杀敌。这些敌人拥有超能力，速度极快，但只会用近战攻击，所以很容易会聚拢到玩家身边，建议先通过冰冲击波冻住，等现场聚集的敌人多得让新敌人无法刷新后就用重踏一次过粉碎，杀敌效率会非常高。同时如果玩家有前面的超能力杀敌成就需要完成，也可以在这里一次过搞定。游戏计时结束后玩家本次活动会失败，不过杀敌还是计入挑战和成就统计的，但千万不要重玩任务，不然杀敌数会重置，退出后重开，快速打过第一波就可以再刷，很快就可以达到成就要求的杀敌数。

The Challenge King 30点

成就说明 完成所有挑战。

获得方法 具体挑战内容请查看挑战部分，完成所有挑战后即可获得。

The Whole Story 20点

成就说明 找到所有录音文档（Audio Logs）。

获得方法 没有任何难度的成就，因为玩家完成马特的支线任务后立刻就会获得一个收集品搜寻器，然后地图上就会显示出所有数据簇、录音文档、辛尼雅克雕像等收集品的位置，对照着就可以找到所有录音文档所在之地。录音文档共有39个，分别属于13个角色，每个角色都有三个对应的录音文档，里面都是角色的内心独白，大部分都非常有趣。

Better This Way 10点

成就说明 将所有武器更换为自定义外观。

获得方法 每种武器一开始都有自定义外观内容，将其全部选为非默认外观即可，不过玩家先要确定自己已经获得了游戏中的所有武器。这个成就会在玩家更换所有武器的外观并退出武器店界面后才会解锁。

Back in the Day 10点

成就说明 呼叫过往"《黑道圣徒》系列"作品中的角色成为伙伴，并和他们累计进行两小时游戏。

获得方法 虽然有不少角色符合条件，不过个人最推荐的就是年轻版的瑾迪，毕竟她在玩家完成瑾迪的支线任务后就会变成超级伙伴，战斗力比较高。同时要记得，虽然挑战里也有累计和同伴一起进行游戏时间的项目，但那个项目是计算任务中时间的，而这个成就只计算任务之外的时间，所以玩家最好是在获得收集品搜寻器后带着两个同伴直接在城市中收集，顺便完成这个成就。

Switch Hitter 10点

成就说明 使用男性主角和女性主角各进行两个小时游戏，可通过在整容室改变性别完成。

获得方法 条件已经说得很清楚了，在整容室改变性别的费用也不高，玩家用自己选择的初始性别进行两个二小时游戏后就可以去换一下，等解开成就后再换回去即可。

First of Many 10点

成就说明 购买第一个升级选项。

获得方法 游戏的非常早期玩家就可以自然获得。

Zoo Keeper 10点

成就说明 累计杀死25个外星人监察者（Warden）。

获得方法 在剧情中玩家会杀死超过10个监察者，不过要自然凑够25个是不可能的，玩家必须采取一些手段来刷出足够多的监察者，最常规也最好用的方法就是在城市里大杀一通，等玩家的恶名度积满六条槽，监察者就会从天而降，将其打至QTE状态并完成QTE就算是杀死了一个监察者。除了这个常规方式，攻占热点和一部分集结点都会引来监察者。

除了杀死他们外，监察者还关系到一些挑战的完成，所以玩家最好在解锁这个成就前阅读以下挑战部分的相关内容。

Ooo A Piece of Candy! 10点

成就说明 找到100个数据簇（Data Cluster）。

获得方法 参考"A Real Cluster...."

A Real Cluster.... 30点

成就说明 找到所有数据簇。

获得方法 数据簇算是游戏里最明显的收集品，基本上没有几个是藏在隐蔽之处，只不过有部分数据簇需要用对应的超能力来解除封锁状态而已。完成马特的任务并获得收集品搜寻器后，寻找数据簇完全就是一个按图索骥的过程，玩家只要有耐心，全收集完全不是问题，但最好留到游戏最后期后解决，这时候超能力比较齐全，收集起来也相对方便。

Elementary 10点

成就说明 为四个主动超能力选择新的元素。（选完退出HUB界面才会解锁）

获得方法 四个主动超能力都可以在主线任务中获得，但除了冲击波，大部分的超能力额外元素都必须通过支线任务解锁，玩家大可以等到游戏后期已经完成绝大部分支线任务后，按住B键，用十字键为每一个超能力都选择一个非默认元素，然后松开B键，就可以解锁成就。

Epic Jump Quest 10点

成就说明 从Three Count赌场起跳，一直滑翔到Nuke Plant核工厂，中途不碰到任何屋顶和地面。

获得方法 Three Count赌场在地图的左下方，而Nuke Plant核工厂在左上方，整个跳跃过程要横跨地图，就算把跳跃和滑翔超能力升满也不一定可以在一次跳跃过程中达成。不过有一个简单的BUG可以达成，前提是玩家先获得一台飞行载具并保存起来，然后来到Three Count赌场，蓄力空中起跳，接着在空中进入个人菜单，呼叫飞行载具，角色就会在半空中立刻进入载具里，而这时候仍然算是处于超能力跳跃状态，接下来玩家只需要开着载具直接飞到Nuke Plant核工厂即可，记得途中不要撞上任何建筑物，不然就功亏一篑了。

Fourth and Forty 40点

成就说明 累计游戏时间达40小时。

获得方法 纯粹的计时成就，玩家如果在40小时内已经完成了所有其他内容，那就只能挂机去达成了。

Saintified 10点

成就说明 创造一个角色并分享到网络上。

获得方法 虽然只是一个很简单的分享，不过这个功能需要玩家拥有金会员，所以银会员玩家还是达成不了。玩家一开始在创造角色时就可以选择上传角色来解开成就，如果错过了，可以在回到大标题画面时选择Community选项来上传角色，又或是在游戏中前去整容医院，然后在Character Gallery中选择上传。

Zero Saints Thirty 10点

成就说明 完成序章"Zero Saints Thirty"，剧情成就。

Bouncin' with an Old Friend 25点

成就说明 完成盖特（Gat）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

You Chose... Poorly 10点

成就说明 在面临拯救马特还是牺牲自己拯救人类的抉择时选择牺牲自己。

获得方法 这是一个比较容易错过的成就，在前去拯救马特的任务中，玩家在虚拟世界中用摩托车竞速并到达终点后会面临两道门的选择，一道门是蓝色，一道门是红色，其中红色门的选择是杀死自己好拯救苍生，玩家如果选择这扇门，就会解锁成就，然后角色死亡，这时候选择重打就会重新来到两扇门的选择处，这时候选正确的蓝色门即可，但如果玩家第一次选就选了蓝色门，那就只能读取之前的存档再打一次任务才可以补回来了。

《分裂细胞 黑名单》给我们带来了一次畅快淋漓的体验。本作在系统上集系列精华，类似断罪等系统依然存在，网战模式中备受好评的“Spies VS Mercs”网战模式保留。最让人惊喜的在于对游戏剧情的刻画上，电影化的剪辑画面给游戏加分不少。简直就是一部动作大片。同时本作还推出了中文版，在此次的攻略中，我们的名词以中文版为主，辅以英文原文，方便不同版本的玩家进行查阅。在正文的攻略部分，在主线任务中我们会带来猎豹的普通打法和最高难度的潜入路线推荐，在挑战关卡中则以突击为方式进行说明。同时还会对游戏中的收集进行说明，希望能为玩家们带来帮助。

主线任务通关需要12个小时，全任务完成需要20个小时左右。

文 时雨 协力 阳光成员 Burt 美编 NINA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

X360	分裂细胞 黑名单	Ubisoft	动作射击
	Splinter Cell: Blacklist		美版
	2013年8月20日	本地1－2人，在线2－8人	59.99美元
	对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

战前整备

基本操作

操作	作用
左摇杆	移动/潜行（轻推动）
十字键↑	夜视镜
十字键←	特殊武器/切换武器子弹
十字键→	手枪
十字键↓	副武器/切换火力模式
右摇杆	移动视角
RS键	上弹
LS键	蹲下/站立
A键	从掩体移动/使用/冲刺（按紧）
B键	进入掩体
X键	近身攻击/将敌人当做人质（按紧）
Y键	处决
RB键	标记/取消标记/取消全部标记（按紧）
LB键	使用手榴弹
RT键	开枪
LT键	进入瞄准模式
START键	菜单
BACK键	吸引敌人注意
紧按十字键	进入武器选择轮

界面元素

①目前的任务提示　④子弹数量
②手雷种类　⑤目前状态
③断罪系统标记人数

游戏关卡

本作的关卡选择是在帕拉丁的SMI中选择的。游戏以世界地图为界面，每个关卡都有一个地点和相关的任务简报，玩家选择这些地点就能开始主线任务、挑战任务或者是进行在线模式了。更为贴心的是，本作挑战过的关卡都可以重新挑战，即使是主线任务也是如此，如果对挑战过的成绩不太满意或者漏掉了某一个收集都可以重新再来。

在人数选择上，生涯模式只支持单人游戏，而挑战任务支持单人、分屏或者是在线游玩。但需要注意的是挑战任务中布里格斯（Briggs）的任务必须合作才能进行的。挑战任务也分有科宾（Kobin）、布里格斯（Briggs）、葛琳（Grim）和查理（Charlie）的相关任务，要完成一个任务后才会开启下一个任务，具体进度可以在布里格斯（Briggs）那查看。同时还有一点需要注意的是，在挑战任务里有不少地方需要双人协力才能通过，必须要和朋友一起合作才能体会这些关卡的最大魅力。

除了主线剧情外，游戏还有挑战任务等待玩家完成。这些关卡的难度比起主线剧情会更高一些，每个人几乎都对应一种风格的使用，因此要想通过除了要对系统熟悉外，对三种风格也要有一定程度的掌握。这些挑战任务也有相关要素可以收集。其中科宾（Kobin）任务一般分为两波，如果玩家在不被敌人发现的情况下干掉敌人的话，每一波需要干掉11个人，如果被发现一般需要干掉18个人，建议还是尽量以暗杀为主会比较方便。布里格斯（Briggs）任务则是合作任务，要求两人以上分屏或者联网合作，这些任务的收集都不难达成，但是需要两个人有较高的默契，一起配合才能通过。葛琳（Grim）的任务一般有3台笔电需要入侵，一旦被敌人、镭射线或者监控摄像头发现的话任务就算失败，需要重新挑战。查理（Charlie）的任务则是防守战，需要玩家在敌人密集的攻击中存活下来。他的任务中笔电是比较难入侵的，主要在于一般都会有自毁系统，因此在完成时需要留意。游戏分为20波，但是只要完成5波就算完成。一般而言，第4波开始敌人就有可能带着狗一起出现，第5波敌人需要玩家在限定的时间内抓住高价值的敌人并清理全部敌人才算通过，第10波以上时，会有控制迷你侦查坦克的特工和持有盾牌的敌人出现，因此任务难度会越来越难。

难度区别

在游戏中有四个游戏难度可以选择，分别是菜鸟（Rookie）、正常（Normal）、真实（Realustic）和完美（Perfectionist）。难度越高，敌人给予的伤害越高，会更容易发现玩家的身影。而选择最高难度的话，处刑系统无法使用，声纳可以探测的范围也变小，变得无法穿墙，而且即使升级了帕拉丁，也无法在任务中自由更换武器装备，也无法获得弹药补给。因此难度越高，越需要玩家熟悉敌人配置和地图通道，利用鬼魂风格来通关。

TIPS 最开始收集的要素并不会直接在地图中标示，需要玩家在帕拉丁的控制台第三项“Command & Control”中升级飞机到二级以上后才能直接在地图中标示，对于收集非常有利。

敌人和AI

本作的主要敌人有几种，普通的士兵，打法没什么特别。戴有头盔的敌人如果打击头部的话，需要非常准确或者武器的威力比较大，否则需要两枪才能解决。建议直接打身体比较直接。戴有头盔且身上穿了防弹衣的重装敌人比较麻烦，使用的一般是近身的散弹枪，威力巨大。而且从正面使用近身攻击时会被他推开。建议从背后暗杀比较安全。特工的敌人会身穿特工的衣物，战术风格倾向于突击，移动速度快，而且偶尔会翻身来躲过玩家的攻击，多使用烟雾弹来隐藏自己的身影。另外一种特工则会不停地放出侦查用的迷你坦克，只要他在场玩家的声纳就会被他干扰，从而无法使用。虽然他本身没什么攻击力，但放出的侦查迷你坦克在发现玩家后会自爆，也会引来大批敌人，因此建议他出现的时候要优先解决。持有盾牌的敌人是最麻烦的，和他正面对抗一点胜算都没有，而且持有武器的攻击力都非常高。建议玩家先躲开，等到他没发现的时候从背后秒杀。狙击手一般身在高处，会用枪来寻找玩家的位置，被击中的话一般就被秒杀。建议同样利用狙击枪解决或者绕到他们身后解决。还有一种敌人就是游戏中出现的狗了，狗的嗅觉非常灵敏，一旦发现玩家还会引来大批敌人，并且袭击玩家。一般只要躲在高处，不发出声音就不会被发现，玩家也可以在被它发现之前迅速击倒它。

在移动的过程中，被敌人注视时画面会出现一个白色的半圈，其中箭头会指向敌人的位置，箭头变成红色的时候就表示已经被暴露了。本作的敌人 AI 也是比较高的，当看到地上的尸体时，其他的敌人会迅速靠近，并告知其他队友的消息。一旦听见枪声或者监控被打掉的时候，敌人也会利用无线电呼叫更多人到来。而敌人发现你的身影之后，还会进行包抄等，因此在游戏中要谨慎选择行动，避免被敌人围攻。

收集要素

在游戏的每一关都有可收集的要素，包含有情报碟、笔电和高价值目标，具体可以收集的内容在关卡的任务简报那可以看到。情报碟一共有 24 个，高价值目标有 20 个，可入侵的笔电有 23 部。其中情报碟一般放在比较隐蔽的地方，需要玩家细心寻找。笔电在找到后需要按使用键来侵入，但需要注意的是笔电有自毁系统，一旦玩家被发现或者触发笔电附近的镭射机关时，笔电会自动销毁，玩家将无法拿到，习惯了突击风格的玩家想收集就要及时转变作战风格了。如果笔电附近的镭射机关无法通过翻滚等手段通过时，可以扛着敌人的身体通过，如果上方有监控摄像头，则需要尽快将摄像头打爆。情报碟和笔电在拿到之后就自动保存，无论玩家是否完成任务都无所谓，系统自动计入已收集的列表，也无法重复取得。对于高价值目标，玩家则需要将他们抓住，一旦被杀死就无法取得，而且需要过一段时间到存盘点之后才算收集完成。

断罪系统

本作在系统上可以算得上是集大成之作，在系统上也保留了前几作的精华系统。断罪系统是指利用近身搏杀成功或者利用枪械打死两个敌人之后，画面出现断罪的字样时，标记敌人后按下处决键就能狙击敌人头部。如果敌人在身边，按下处决键则是近身搏杀，同时也会获得一次处决的机会。需要注意的是，面对带有头盔的敌人时，如果使用的武器威力不够或者距离过长时，只能打掉敌人头盔，无法秒杀敌人。如果标记的是戴有头盔的敌人时，标记的上面会有头盔标志。积极使用处决系统能让游戏难度大幅度降低，是迅速清场的利器，并且让战斗的爽快感大幅度提升，这个系统在最高的难度下以及使用布里格斯（Briggs）的时候是无法使用的。

掩体移动

躲在掩体后按下 B 键，就能躲避在掩体后。比起直接站在掩体后会更加安全，同时在掩体后只要移动光标，系统会提示角色移动的位置，确认后就能迅速地移动过去。比起直接跑过去会安全许多。这也是每一种风格都必须熟练掌握的核心系统。

打法风格

这是本作的核心系统，根据玩家在游戏中的表现，过关后会对玩家的打法风格进行评价。包含“魅影（GHOST）”、“猎豹（PANTHER）”和“突击（ASSAULT）”三种，这三种风格的完成程度与一部分成就有关系。

魅影风格必须保持在不被发现的情况下完成任务，要想精通（Master）魅影风格，可以多使用徒手近战、三翼小型无人机、催眠手榴弹、电击地雷、电击枪、十字弓中的催眠弹、当然最高分还是不使用任何手段，在完全不惊动敌人的前提下通过区域。

猎豹风格要求玩家在未被敌人发现的情况下杀敌，要想精通该风格，建议多使用匕首近战、消音武器，没有被发现的情况下，多杀敌的情况下通过区域。

突击风格则是在被敌人发现的情况下杀敌。但由于敌人众多，因此对玩家装备有很高的要求。

自己当前的行动到底是什么风格的，在玩家完成行动后的屏幕下方会显示。三个点是“魅影”，爪子是“猎豹”，准星是“突击”。按下 Start 暂停游戏后，可以在右下角看到当前各风格已获得的分数。当某一条已经涨满后即表示本关中的此风格已精通。

TIPS 在游戏中要尽量先购买夜视镜的声纳功能，这能让游戏在潜入的过程中变得更加轻松。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

金钱

与系列作不同，本作中引入了金钱的概念。玩家在游戏中进行飞机升级，让指挥和控制最大化需要金钱，购买武器和挑战一些关卡也需要金钱才能完成。金钱是根据玩家在完成关卡后的评价决定的，同时如果玩家收集到游戏的收集要素也会增加，完成挑战也能获得一部分金钱。由于获得金钱的途径很多，因此在游戏中几乎不缺钱使用。但在前期资金比较紧缺的情况下，建议还是以升级必要的控制台和武器为主。

可挑战目标

类似于前作的 P.E.C 挑战系统，完成游戏中的各个挑战可以获得额外的金钱。具体的内容玩家可以在暂停画面中确认。

帕拉丁升级

玩家在游戏中可以对帕拉丁进行升级和强化，只需要和葛琳（Grim）对话即可。可强化的内容包含座舱（Cockpit）、查理的工作室（Charlie's Workshop）、指挥和控制（Command&Control）、医务室（Infirmary）、人员宿舍（Crew Quarters）、监牢（Holding Cell）和货仓（Cargo Bay）。

强化项目	中文名称	影响	一级内容	二级内容
Cockpit	座舱	雷达和雷达范围	解锁雷达，可以在游戏中看到敌人的位置	增加雷达的探测范围并且可以查看敌人的朝向
Charlie's Workshop	查理的工作室	可购买的武器内容	解锁原始型号的SMG和散弹枪供购买	解锁原始型号的手枪、冲锋枪和来福狙击枪供购买
Command& Control	指挥和控制	影响收集要素的标记	在地图上标注出情报碟的位置	在地图上标注出所有可收集要素的位置
Infirmary	医务室	提升人物的回复速度	在特殊任务和合作任务中提升人物的回复速度	更快地提升特殊任务和合作任务中加快人物的回复速度
Crew Quarters	人员宿舍	影响人物可装备的套装	在特殊任务和合作任务中解锁人物的第二套可装备套装	在特殊任务和合作任务中解锁人物的第三套可装备套装
Holding Cell	监牢	增进与科宾（Kobin）的交流，解锁黑市可购买的武器数量	解锁7把黑市武器可供购买	解锁另外7把黑市武器可供购买
Cargo Bay	货仓	提升货仓的容量以便在战场中空投更多的武器	在战场中可以自定义武器装备（最高难度除外）	-

建议玩家们先升级座舱（Cockpit）和指挥和控制（Command&Control）的内容，选择突击和猎豹风格的玩家要提前升级查理的工作室 (Charlie's Workshop 和 Infirmary)，要完成收集的玩家则需要尽快升级指挥和控制 (Command&Control) 的功能。

武器升级

在游戏中玩家可以利用金钱来购买武器或者对武器进行升级，除了基本的套装之外，达成挑战任务之后还能解锁另外两套装束，能力会有较大的变化。其中间谍套装对潜入能力有大程度的加成，佣兵对可填充的武器有较大程度的加成。每个套装都有不同的能力，具体如下。

能力	中文名称	影响
ARMOR	护甲	影响持有的弹药数量，数值越高武器的子弹数和手榴弹的持有数量会增加。
STEALTH	潜行	影响发出的声响，数值越高敌人越不容易听见脚步声，越不容易发现玩家。
WEAPON HANDLING	武器操控	影响武器的精准度数值越高准心更不容易偏移。

除此之外，每个武器都有各自的特有功能和说明，限于篇幅，具体请在游戏中确认。购买了武器之后在武器上选择确认还能对现有的武器进行升级，玩家可以根据自己使用的风格不同搭配不同的配件。而对于衣服等则可以更改衣服的配色。要想解锁更多的可购买武器，就需要完成更多的挑战任务或对帕拉丁进行升级。一般而言，对于魅影风格和猎豹风格打法的玩家，应该以 STEALTH 为主要的升级目标，而使用突击风格打法的玩家，则需要更多地升级 ARMOR 项目。

打法推荐

游戏号称有 100 种打法以上，魅影、猎豹和突击风格的打法也可以混合使用。在这里时雨我推荐自己常用的方式供玩家参考。

狙击打法：使用这个方式重要的是找到狙击点，一般是越高越好。如果购买了第二把来福狙击枪的话，打起来会更加轻松。利用雷达查看敌人位置之后，慢慢地使用狙击枪攻击。而且最好是攻击后马上转换位置继续攻击，有时候还可以故意让敌人发现尸体的身影，来吸引更多的敌人到来，省去寻找敌人的位置。该打法的优势在于杀敌非常之快，而且相对而言比较安全。但是需要注意的是一旦被敌人包围会比较危险。

潜入打法：该打法能适用于最高难度以及全程不杀人的奖杯 / 成就取得，玩家可以先利用声纳来确定好游戏中的可前行道路和敌人位置，计算好距离全程潜入不杀人。这个玩法算是潜入类游戏的王道玩法了。

突击打法：标准的“突突突”打法，将主要升级放在子弹和防具身上，使用散弹枪或者冲锋枪与敌人硬拼。

TIPS 对于落单的敌人尽量使用近身搏杀，成群的敌人则多使用标记来实现断罪系统。不过记得每次要留一个活口来使用断罪系统。

多人系统详解

多人对战又叫做“间谍对佣兵”（SvM），即对战模式中包含两种角色。间谍为第三人称视角，操作和单人模式的山姆（Sam）一样，特点是行动灵活，拥有多种装备，擅长攀爬和隐匿，致命的近战暗杀是其主要攻击手段，但体力很少，枪支火力较弱，和佣兵正面冲突通常占不到便宜。而佣兵为第一人称视角，操作和单人模式的布里格斯（Briggs）一样，拥有雷达可以发现附近180度范围内的敌人，携带重火力武器，装甲很厚，但是移动较慢，受主视角的限制视野较窄，被间谍近战攻击一样是一招毙命。

游戏模式

网战共有5种模式，分别是标准（Classic）、黑名单（Blacklist）、撤离（Extraction）、上传控制（Uplink Control）和团队竞技（Team Deathmatch）。

标准模式

2对2进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵，间谍的任务是入侵地图上的三处终端机，靠近终端机后按住Y即可开始入侵，此时需要待在终端机附近的区域等待入侵完成。佣兵则负责保卫终端机，一旦终端机被入侵要立刻赶去该区域，杀掉该区域内的间谍便可中断入侵。两队在规定时间内入侵终端机的数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式的特点在于无法使用自订装备，且所有地图都是夜晚场景，佣兵的能见度非常低，只能依靠手电筒提供视野，再配合雷达发现敌人，很有电影《异形2》的感觉。虽然对战人数是所有模式中最少的，但很是紧张刺激。

黑名单模式

4对4进行游戏，规则和标准模式相同，但是可以使用自定义的装备，并且地图也是正常的白天场景，相对于标准模式在人数翻倍后战斗发生的频率更高，终端机的争夺也更加激烈，允许使用自定义的武器使得战术更加多样。

撤离模式

4对4进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵，佣兵为攻击方，目标是夺取间谍基地的情报并带回自家基地，而间谍则是防守方，阻止情报被佣兵夺取，在规定时间内夺取情报数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式类似于其他游戏中的抢旗模式，佣兵的优势在于火力强劲，夺取情报主要依靠强攻，而间谍的优势是移动迅速，可以迅速追上夺取情报的佣兵暗杀，消灭携带情报的佣兵后记得取回情报使其返回基地，否则其他佣兵可以捡起后继续携带。

上传控制模式

4对4进行游戏，玩家可以自由选择间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，双方的目标是争夺场景中的数据传输机，控制后开始上传数据，先在一个数据传输机完成上传的队伍得分，在规定时间内成功上传数量多的一方获胜。感觉虽然是混合队伍游戏但是这个模式下佣兵明显比较鸡肋，几局下来发现几乎大部分的人都在使用间谍。另外需要注意的如果时间到时两队只差一分，那么会继续进行比赛直至当前的数据传输机完成上传才会结束。

团队竞技模式

4对4进行游戏，玩家可以自由选择间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，规则则和其他游戏的团队竞技没有区别，击杀敌人获得分数，率先到达规定分数的队伍获胜。因为是混合了两种风格的角色组成队伍，这使得原本普通的团队竞技的玩法也变得新鲜感十足。由于有间谍这个相当于特种部队一样的角色存在，佣兵们也不能再只是单纯的对射，而觉得战役中电脑的AI还是太低了的高手们在这个模式中也有了一展暗杀身手的机会。

特殊装备介绍

多人网战中除了单人模式下的许多武器外，佣兵和间谍新增了很多特殊的装备，在达到线上5级后便可自定义装备，合理搭配装备也是网战中取得优势的关键。因为装备数量太多，所以下文只介绍两种对战中最重要的特殊装备。

间谍

护目镜

护目镜共分三种，第一种为热成像，侦查范围近，但能实时刷新；第二种为电磁镜头，侦查距离中等，同样为实时刷新；第三种是战役里的声呐，侦查距离最远但不是实时刷新。

服装

服装同样提供了多种功能，例如面罩中的防毒面具和手套中的加快近战速度等，其中最重要的一项是第二项躯干，里面的上衣提供了间谍的特殊技能，包括隐身、侦查和过载，在游戏中按RB即可使用技能，技能是无限制使用的，但是会有冷却时间，要找准时机发动。

佣兵

雷达

对应间谍的护目镜，佣兵也有自己的侦查设备，其中第一种为动作捕捉器，能捕捉到迅速移动的敌人，但对蹲守或挂在高处不动的敌人失效；第二种是用来对付敌人的电子设备的，能识别出敌人的各种电子装置；第三种是利用声音捕捉敌人，能侦查处远距离的敌人声音，但对移动中的敌人只能在近距离下才能侦察到。

服装

佣兵的服装中同样提供了许多功能，但多数为增加移动速度或增加装甲用的，躯干项中仍然有三种技能，第一种是操作小型无人机，无人机可以自爆；第二种能在发动时使自己周围的敌人的护目镜和手雷等设备失效；第三种是肾上腺素，使用后不但能立刻回满体力还能暂时增加移动速度。

TIPS 在不得已的情况下尽量不要留下两个敌人，否则在处理其中一个的时候被另外一个发现很麻烦。

流程攻略

注：本次攻略将有两种打法推荐，如果想完成全程不杀人的成就，可以将武器更换成带有睡眠弹的弓箭，佩戴睡眠炸弹并且近身选择双手攻击，按潜入路线为主即可。

零号黑名单

主线

Blacklist Zero

剧情

恐怖分子袭击了美军基地，正在进行任务的山姆（Sam）和维克托（Vic）不幸卷入其中。还好并无大碍，顺利逃脱。但在逃脱的过程中，遇上了恐怖份子的血洗，为了能对外发出通信，山姆（Sam）和维克托（Vic）一起关闭了敌人发出干扰信号的装置。在路上他们救起了一个士兵，谁知他竟然拿出手榴弹要同归于尽。在危险时刻维克托（Vic）保护山姆（Sam）成功逃脱，但是维克托（Vic）却深受重伤。

策划者组织（Engineer）放出宣言和一份名单，要求美军撤出在全球内的驻军，否则组织将会在每一周按照黑名单的顺序攻击美国。为了粉碎恐怖组织的野心，山姆（Sam）在总统的指示下，以队长的名义重新组织了第四梯队。这支队伍将不受法律约束，由总统直接指挥，直捣敌人核心！

流程

游戏开始前行到一定阶段之后会发生对话，继续前行时需要按下LS按键来下蹲前进。爬上桥梁后，按下B躲避，接近敌人后，解决掉左边的敌人，右边交给同伴解决。接下来是一个小难点，玩家可以选择直接潜入到达目标地点或者干掉敌人后到达。普通打法需要对处决系统比较熟悉。由于之前已经击败敌人，因此往前遇到的两个敌人可以直接用处决系统将敌人杀死。同时绕到右边，解决敌人后标记剩余的敌人，利用处决系统将剩下的敌人秒杀，继续前行到车灯处。而潜入的话可以选择右边的道路，等待敌人转过身的时候迅速跑到目标地点就行。

安全屋

主线

Safehouse

剧情

根据情报，身为军火商的科宾（Kobin）自己走进了CIA的办公室自首，虽然科宾（Kobin）曾经布下局，让山姆（Sam）误以为女儿已死来打击他，但由于他是惟一一个与策划者（Engineers）有联系的人，只好去抓他出来。“我们需要他的情报，而不是杀死他！”葛琳（Grim）无数次地告诫Sam，但山姆（Sam）并没有做出承诺。但为什么一个军火商会去自首，这也是困扰大家的谜团。

最终Sam还是以大局为重，救出科宾（Kobin）。救出他之后，科宾（Kobin）坦白在六周之前有一个秘密组织联系他，要他卖导弹发射器给他们。没想到因此而发生了关岛事件，他为了自身安全只好到CIA自首了。

流程

首先要到达CIA的安全屋，按照标志到达后，开始任务。最开始依然是简短的任务说明，因此只要按照游戏的教程要求行动即可。进在他们身后的洗衣机附近有个情报碟可以回收。

往楼上前进，左边的敌人会自己接近，绕到窗户外，从窗外进入解决敌人，再绕到敌人身后解决剩下两个。继续往右边，爬上窗户，解决敌人后门外还有两个敌人，可以选择处决或者击晕。继续深入，在有人质的地方，一共有四个敌人在，等他们分散走开的时候解决即可。

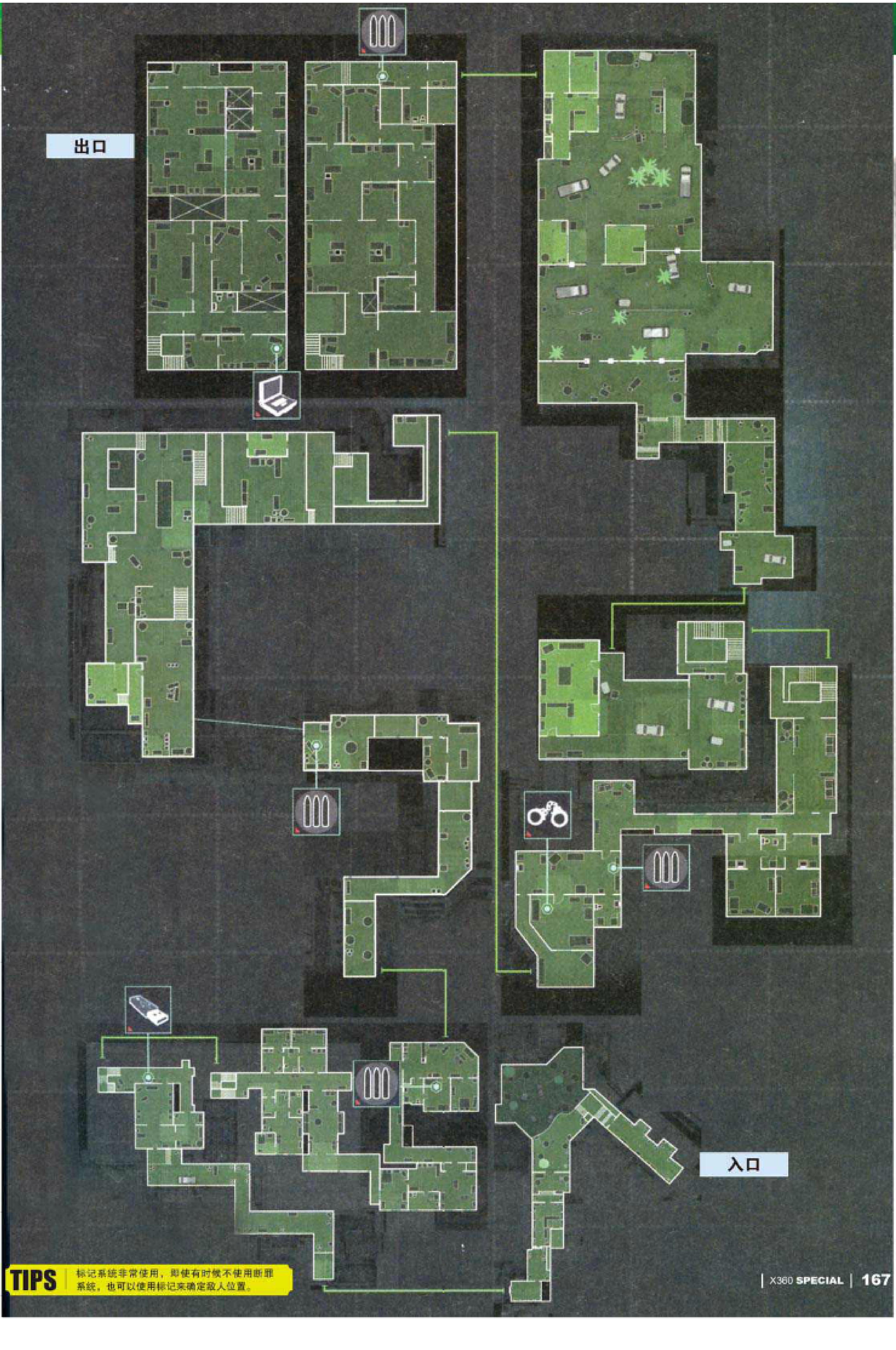
来到窗外，直接前行，发现敌人后先解决眼前的敌人，远处的可以无视。利用滑索溜到对面后，抓紧时机可以秒杀敌人。楼梯下有四个敌人，分别会朝四个方向行动。躲在右边下桥的地方等待敌人接近后击晕。随后往左跳下平台击晕另一个。剩下两个，一个走到中间时迅速解决，另一个跟随他的脚步即可。爬到左侧屋子上后利用滑索解决前方两个敌人。如果是潜入的话，可以选择左边的道路，主要目标是爬上滑索直接溜过去就行。

继续往前会遇见高价值目标，抓住他后继续前进，利用口哨吸引敌人接近后解决。楼梯处有一个敌人，停车场处也有两个，可以轻松解决之。如果是潜入的话，可以从窗外直接爬过去忽略敌人，但是要小心下面有敌人在，别被发现。

在门附近会发现两个敌人在闲聊，等待另一个走开之后迅速解决敌人，小心右边敌人，解决后要小心左边的敌人还有狗。继续前进，右边屋子是有敌人巡逻的，可以先解决后处理前方的两个敌人即可。

进下楼梯，走到中间的桌子前，敌人靠近后迅速解决，利用标记干掉剩下的三个人敌人后上楼梯，在后边可以找到笔电。进入深处的门，干掉敌人需要带着科宾（Kobin）离开。完成任务。

TIPS 标记的方法有许多种，直接标记、黑暗中标记和声纳标记都可以。但最常用的应该是声纳标记方法。



TIPS 标记系统非常使用，即使有时候不使用断罪系统，也可以使用标记来确定敌人位置。

最高难度潜入路线

换好特工服后沿路前进，利用掩体移动到红色卡车的左侧，等待面前的两名敌人离开，待其中一名敌人进入房屋后便可跟在他后面进入。进入房间后立刻向右走，如果出现暴露警告，迅速使用摇杆 +B 键的滑铲便可以有效消除暴露警告，此技巧非常实用，可以说是在完美难度下达成潜入必须掌握的一个技巧。在上楼梯前，左边的桌子上有情报碟可以回收。来到二楼直接进入右侧的房间，从正前方的窗子跳出去。窗外的阳台上站着一名士兵，不要着急前进，向右移动到阳台转角处后立刻返回墙边，之后耐心等待片刻他便会转身进入他身后的房间，此时便可安全通过。一路向右移动，直到被突起的建筑挡住去路时向上攀爬，正上方的窗口有一名背对窗户的敌人，等他离开后跟在他后面，在有冰箱的房间里等待两名敌人被电视吸引住以后再向目标地点移动。此处如果玩家是一周目或没有购买潜行特工服的话，必须半推摇杆静步前进才能避免被发现。之后前方人质所在的房间中的四名敌人必须击倒，否则无法触发剧情，如果想要同时达成不杀敌的话，请切换成非致命性武器，最简单的方法便是朝屋子里扔两颗催眠瓦斯，或者关掉走廊灯的开关后用 BACK 键吸引敌人走过来一个一个近战放倒。

剧情动画过后一路向前，直到跳下高台后再次爬上时，注意平台上有一名刚刚赶到的敌人，等他开始朝远处开枪扫射后便可以安心从他身后溜过。之后的滑索对面的敌人是可以不击倒的，先不要着急上滑索，等对面的敌人走到远处的墙边时再上滑索，到达对面时立即按 B 键跳下，从右边走便可以绕过这名敌人的视线直接开门进入房间。下楼后迅速出门翻过左边的矮墙，向前移动到尽头，无视最近处的敌人，注意观察稍远处的三名敌人，此时玩家的目标是自己正对面的矮墙，等三名敌人都背对玩家时翻过矮墙向前移动，可以利用场景中央的木箱稍作调整，但切不可久留，活用滑铲消除可能出现的暴露警报，到达对面后翻过矮墙。先等待右边的敌人离开，同时注意右后方对面的屋顶上的敌人，等两人都离开后向右移动跳下，攀上对面屋顶。等面前的敌人走开后进入房间内，在屋内等待另一个门口的敌人走开再离开。

继续向前会遇到高价值目标，抓住他后继续前进。从走廊左侧的窗户跳出在窗外爬行前进，在尽头的窗口等待走廊里的敌人离开，进入这个窗口正对面的房间，左转后在门口等守在门口的敌人离开便可通过。下楼的楼梯处会有一名敌人守在这里，先翻过楼梯的护栏，等他上楼后跳下。车库外有两名敌人，如果下楼的速度够快，其中一名敌人还待在远处的房间里，另一名敌人会向大门方向走去，从车库大门观察敌人行踪，伺机攀上车库右边的墙壁，爬墙翻过大门。之后的场景会有一只狗，从墙壁上绕过它并不困难。

警局大门后有两名敌人，等他们全部离开后向右走躲在白色面包车后，观察在右侧马路巡逻的敌人，趁其不备穿过马路从右侧的缺口翻墙进入大院。大院中只要一路沿右侧走，便可轻松潜入警局。翻过左侧的柜台，在门口等待前方大厅里的两名敌人走开。左侧的走廊会有一名敌人巡逻，待其转身向回走后远远跟在他后面通过走廊，进入走廊尽头右手边的房间。在房间内等待敌人开始新的一轮巡逻，同时注意目标方向的楼梯旁的敌人，等他走远后再上楼，上楼的后边可以找到笔电。审讯室的三名敌人必须击倒，想获得不杀敌评价的玩家请换上电击枪或十字弓的催眠瓦斯弹，且不要对玻璃后的敌人使用近战攻击。之后带 Kobin 撤离的路上一共有三名敌人，必须全部放倒后抵达任务地点方能出发剧情动画，但此时有无限特殊武器弹药，等敌人分开后逐一放倒即可。

叛逆分子堡垒

主线

Insurgent Stronghold

剧情

在科宾（Kobin）的帮助下，找到了汇入他账户的地点，但这里的地形比较复杂。进入后首先要找到武器的卖家，但发现那卖家竟自称是 MI-6（英国情报局）的卧底，山姆（Sam）当然看清了他的把戏，可是他在高呼山姆（Sam）已经太迟后就自杀了。搜索到了敌人正在传输大量的资料，山姆（Sam）开始寻找电波来源，但在山顶发现了策划者处决士兵的视频，虽然这让山姆（Sam）非常愤怒。但随后发现这一切都是陷阱！当务之急就是逃出敌人的追击。山姆（Sam）分析这个陷阱并不是科宾（Kobin）设计的，因为这不像是他的风格。回到帕拉丁之后，发现其他的队伍也中了相似的陷阱，存活下来的只有第四梯队。根据现场遗留下来的硬件，查理（Charlie）查到了策划者背后的黑手，他叫马吉德·萨迪克（Majid Sadiq），曾是 MI-6 的特工。

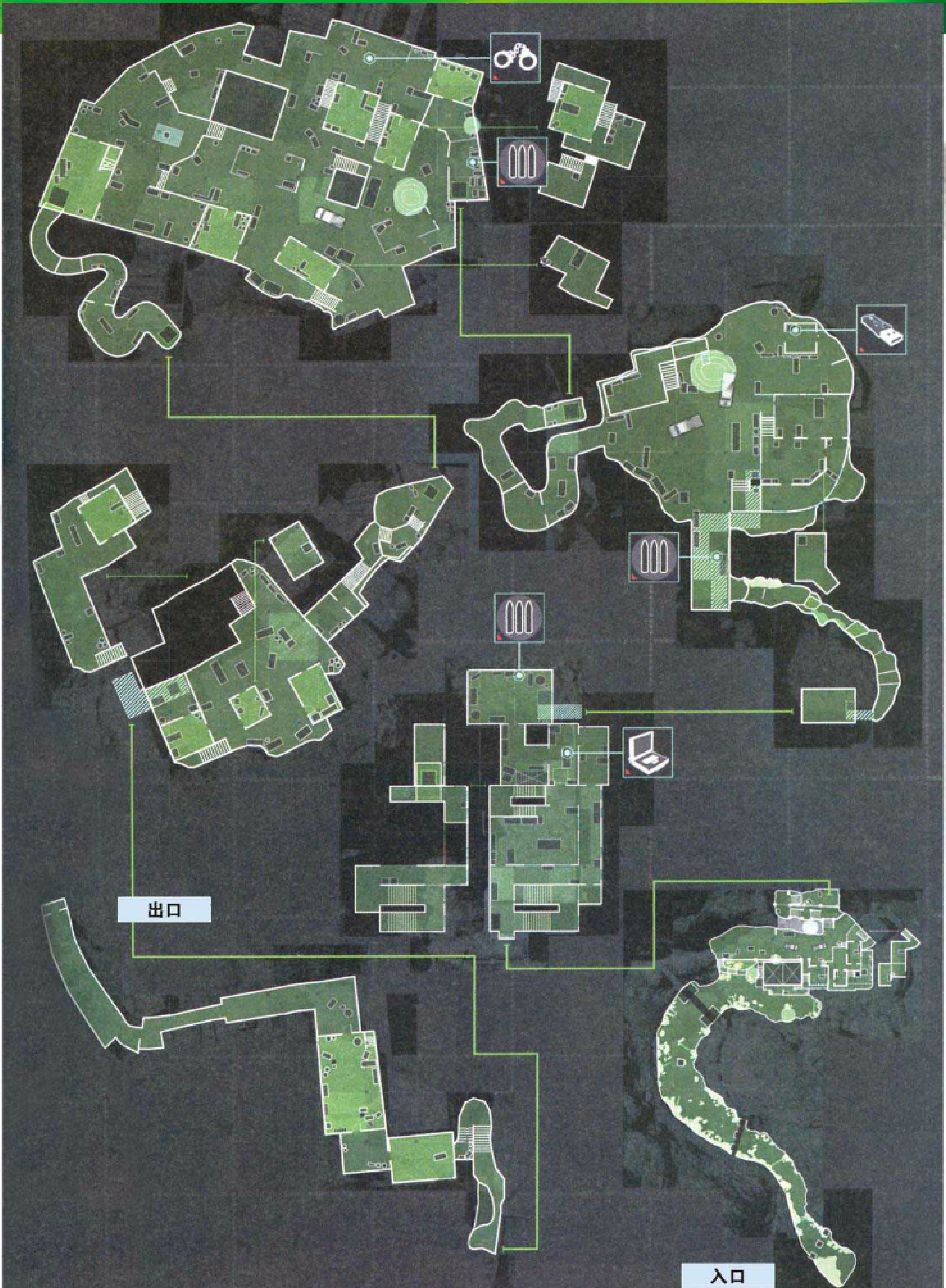
流程

开场后需要狙击敌人，对精度的要求并不高，只需要瞄准敌人，标志变成方框即可射击。建议先从落单的敌人下手，面对成堆的敌人需要迅速攻击，否则被发现就马上失败。接下来直接操作 Sam，来到小屋子附近，爬上楼梯后附近有一个敌人，车后有一个，可以迅速解决。往上。来到指定地点利用飞行器侦查敌人位置。开门，门口有一个敌人，解决后迅速前往中间房间放倒两个。然后继续躲在中间位置，另一个敌人会走到走廊上，迅速解决。里面的门可以从外面绕过去比较安全，这个敌人用的是散弹枪，因此最好不要被发现，否则基本被秒。这里有一部笔电可以侵入。深处房间找到目标，中间可以选择击杀他或者放他走，但无论选择哪个，他都会死去。

跳下洞穴，这里需要沿着悬崖攀爬前进。一旦发现没路就往左右移动看看。到桥梁上方会有两个敌人在桥上，乘机躲在敌人身后解决，或者是不爬上桥梁，从侧面进入。汽车处有两个敌人，在汽车处右边的小帐篷里有情报碟可以取得，随后前往山洞。山洞中有一个敌人，解决后来到地面。这里有一只狗，比较麻烦，建议先解决。然后绕到右边，有一个高价值目标，建议将其捆绑后迅速解决另一个敌人。随后继续往地图右边，解决沿路的敌人后在发电机的位置往下。这里其他的敌人可以不用理会。

沿着地道来到新的地点。先利用掩体前往左边，这里有四个敌人，低难度可以选择处决，高难度的话还是从勒晕左边的敌人，悄悄潜进去吧。敌人闻声会从小屋子出现一个，乘机再解决后，解决楼上的两个敌人，通过地道来到悬崖边上。往上爬，遇见过不去的就从外墙绕过去。到一个房间发生剧情。随后不管三七二十一，直接按住跑步逃离现场，需要在二十五秒之内完成。

TIPS 站在空中的安全性要比在地上高得多，不仅不容易被敌人发现，而且有广阔的视野范围把握敌人的位置。



TIPS 要灵活使用雷达系统，看敌人的朝向可以决定下一步的行动。

最高难度潜入路线

开场的狙击没有难度，标志变成方框即可射击，注意集中在一起的敌人要迅速解决。控制回到玩家手上后一路向前，上楼梯后不要左转，直走到尽头攀上二楼，穿过房间进入最右侧的有门帘的房间。从这里贴着场景最右侧前进，使用无人机获取买家情报后，不要进门，翻过大门右边的墙壁向右移动，注意右边的阳台上有一名敌人，等他回房间里后翻进左边的窗子，在楼上一路朝任务地点移动，无法走过去的时候就从窗外爬过去。从楼上走的好处就是，最后一个房间里的带头盔的敌人，可以从窗户上跳下直接击倒，同时此房间内还有笔电可以收集。接下来的剧情中，如果想要获得不杀敌的评价，必须按 LT 选择不杀他。

攀爬过后的区域不仅场景狭小且敌人众多，是本关的第一个难点。先一直走到尽头，爬上左边的墙，一直向上爬来到一个平台上。平台上有左中右三个边缘可以跳下，走中间的一条，注意下面有一名敌人，等他回头去检查垃圾箱时跳下穿过区域，从右边的缺口攀上去。攀上来后左边有一名敌人，趁他检查地面时半推摇杆通过，划开帐篷的门帘进入，左边的毯子上有情报碟。穿过帐篷后躲在掩体后，观察左边两名敌人的动伺机穿过，爬上正前方红色油桶旁的楼梯。注意洞口可能会有一名敌人，躲过后进入山洞，山洞中还有一名敌人，此名敌人不会走开，但是半推摇杆可以从他身后溜过而不被发现。

从山洞出来后直接爬上正前方的房屋的房顶，穿过前面的屋子从右边来到阳台，翻过楼梯旁的护栏挂在这里，等下面两名敌人走开，同时注意右边可能过来的敌人，看好时机跳下进入小巷，注意此处的两名敌人中其中一名为高价值目标，是否捕获请玩家自行斟酌。穿过小巷后左边有一名敌人，趁他背对玩家是溜过去。最后的房间里的一名敌人要在门口按 BACK 键将他引过来后，然后绕到左边另一侧的门进入。

再次从山洞中出来爬上缺口后，等待正前方的两名敌人都离开后，使用掩体间移动来到左边屋子的后面，翻窗进入屋子，通过雷达确定门外没人后将门打开，爬上面前的屋顶，扒在屋顶侧面观察打靶的敌人，等待地面上的三名敌人都背对过道时通过，走楼梯来到二楼，任务地的井口只能从有两名敌人的一侧翻进去，注意两名敌人的走位找准时机翻进去，一旦翻进去就立刻连打 B 键直到落地为止。剧情过后是一段紧张刺激的逃亡，本关结束。

美国消费

主线

American Consumption

剧情

距离敌人的攻击时间越来越近，第四梯队也获取到了三个情报来源，虽然没确切地确定具体地点，但应该就在达拉斯。但查理（Charlie）却表现得很坐立不安，他查出在芝加哥的航空管制系统居然瘫痪了整整五个小时。虽然葛琳（Grim）强调官方确认这是系统维护，但是他依然觉得这个很不可思议。他还比对禁飞航班中少了六个人，而他就在机场的摄像头找到了这六个人的身影，确定他们是一伙人。而军方的注意力都被集中在了达拉斯，他认为这更佐证了他的观点，是对方放出了虚假消息来迷惑军方，从而好让他们在芝加哥发动袭击。最终山姆（Sam）还是立下判断，前往芝加哥。在潜入的过程中，山姆（Sam）逼问到一个士兵，策划者果然是决定在这发动生化袭击。最终第四梯队还是成功地阻止了这次攻击。

流程

开场后往下，通过管道可以先观察一下敌人的行动路线。由于场地空旷，这里的难度并不高，解决右边下方两个敌人之后，往地图左边走。注意的是一旦敌人发现的话会有更多敌人出现，需要注意。来到红色门，沿着楼梯下去，中间位置有通道可以直接来到敌人身后，解决之。在两个出口的左边又有隐藏通道直接来到绑架人质的地方。这里一共有四个人，解决上面的一个之后，利用声纳探测仪标记敌人后，可以知道对方的行动路线。顺着人质后面的通道往下，这里一旦被敌人发现很麻烦，可以先往左边，到有水的地方往下跳，这里有个高价值目标，建议还是先把敌人抓住再前进，绕到目标位置即可。剧情后可以选择是否干掉敌人。继续往前，现在地面会出现侦查的小坦克，在它发现前要迅速举枪打掉，否则会被敌人发现。这里一共有四个人，第一个和第二个敌人会跟随坦克前进，迅速干掉即可。后面的敌人可以先爬上高处，从上面袭击。接近楼梯口时，只要潜行就能轻易解决敌人。

往楼梯前进上，中间柱子的位置可以回收情报碟，继续往上，干掉敌人后任务更新，要求停止敌人的攻击。

由于广场宽阔，因此不容易发现敌人，小心车灯的照射，左右边各有一个敌人。进入大厦，这里一层中间的笔电可以侵入。到监控室后，监控室后面有三个敌人，但由于他们的距离比较远，因此很容易就能解决敌人。随后要求解开 A 和 B 两个爆弹，要求在十分钟内解决，因此要快。由于两边都有头盔的敌人，因此建议绕到头盔敌人身后暗杀或者使用狙击枪解决。AB 两点各有四个敌人。关闭后发现开关仍在运作，需要来到 A 开关这边关闭闸门。完成任务。

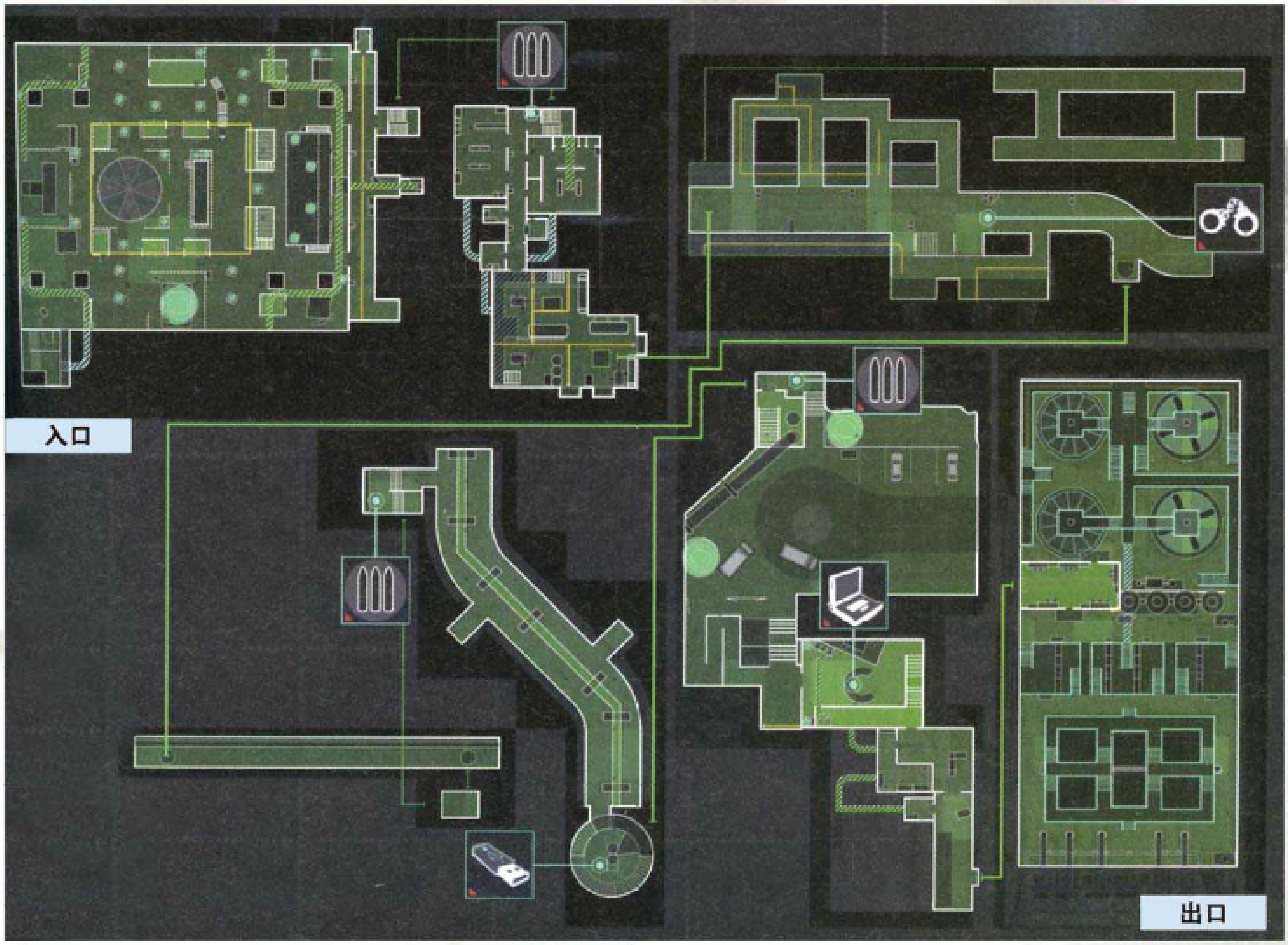
最高难度潜入路线

进入大厅后稍向前直走就可以从黄色的水管降到地面，之后向右转爬上道路左边顶上，跳上水管一路爬过去。在管子上转过第一个弯后，跳下来到一个看台上，扒在看台边缘观察右边门口前的两名敌人，等他们呢离开后爬上他们刚才所在位置的柱子的黄色水管，来到屋顶的空中走廊。从稍远的柱子滑下，在水管上等门口的敌人全部离开再跳到地面，来到门口左边的大幕后面，有一个小楼梯，上面有一个通风口，从通风口进入走廊。跳下后关掉房间里的灯，打开门观察门外的两名敌人，他们离开后出门跳上房顶的管道，一路朝任务地点爬去，找准机会进门。

楼梯下到一半进入通风口，出来后来到更衣室，先在衣柜后等门口的两名敌人离开后进入左边墙壁上的通风口。通风口出口的正对面就有一名敌人，趁其不备从管道中出来开门来到下一个场景。出门后直接翻过护栏跳到下层，接下来只要一直在场景边缘前进便可直接抵达人质处，等待看守人质的敌人离开跳下洞口。

下水道场景中有数量众多的

TIPS 进行精确瞄准的时候也会被敌人发现和攻击，因此在使用的时候要留意自身的位置。



敌人巡逻，注意他们手电筒的灯光。在第一个管道处左转，爬上墙壁向前移动，等巡逻敌人返回后跳下，再从左边跳到最下层的水池冲，爬上水管一路前进来到最上层的转角，等下面的敌人离开后跳下，翻过护栏跳到下层。观察敌人位置伺机横穿过道来到另一侧，钻过通道可以发现落单的高价值目标，可以趁机捕获。之后在此处等全部的敌人都走到远离目标地点的方向后出来，朝目标前进。如果想获得不杀敌的评价，剧情中的敌人务必按LT选择不杀。

继续前进会遇到敌人的遥控车，在门口躲过后直接爬上隧道中央的管道，接下来只要一直待在官道上边可直接来到隧道尽头，从远离使用遥控车的敌人的一侧跳下溜进大门，然后直接爬上左边的梯子，在向上攀爬的过程中会经过本关的情报碟。来到最上层门外的敌人请用非致命性武器放倒，否则他会一直在门口徘徊。

接下来的场景先从右侧的楼梯走到底，扒在左边的楼梯上，等敌人经过后翻上去，等另一侧巡逻回来的敌人进入建筑后右转，爬上水管来到屋顶，利用通风管道进入建筑，再向右侧的墙上看能发现另一个通风口，通过它便可直接进入房间。注意此处建筑一层的大厅有一个笔电，按此路线前进将无法获得。进入房间后等待守在前面的两个敌人走远，爬到右边的高架上，当一名敌人走远另一名敌人守在门口时利用墙角的阴影接近大门，半推摇杆前进的话守在门口的敌人会像瞎子一样放玩家进屋。

倒计时开始后先向A点前进，待梯子下方的敌人经过后再滑下，紧贴场景右侧的边缘接近A点，观察A点处的装甲兵，当它背对装置时便是玩家上去破坏的好时机。接着从左边翻过护栏返回，从左边的水塔下进入B点所在的区域。来到B点区域后从左侧的楼梯下楼，翻上正前方的护栏，之后翻过右前方的护栏，一路向B点前进，在破坏B点之前请确定周围没有敌人即可。之后原路返回，场景从中央的水管爬回楼上的房间，再来到A点一侧的楼梯，观察下面两个敌人的位置伺机滑下，进入房间开动开关本关结束。

TIPS 系统有瞄准修正的，正确利用可以让战斗变得稍微轻松一些。

私人庄园

主线

Private Estate

剧情

葛琳将科宾（Kobin）作为诱饵，在网上泄露出科宾（Kobin）的个人信息，而上钩的人叫做雷萨·努里（Raza Nouri），目前躲在一座私家庄园里面，无法确定他的准确位置。山姆（Sam）欺骗科宾（Kobin）说努里（Nouri）知道科宾（Kobin）被抓住的消息，套取情报后，第四梯队决定前往私家庄园带出努里（Nouri）。找到他的时候，发现从门口开始有大批敌人过来暗杀他，山姆（Sam）与他做了交易，只要安全地救出他，他就提供必要的情报给第四梯队。随后第四梯队从他的手机中得到了一些人员情报，并且将病毒植入他的手机以追踪他的情况。

流程

进入后首先利用绳子降下，在网球场处的敌人需要小心。往右边的门来到车库，汽车边有一个敌人，另外一个则靠在左侧打电话，可以迅速解决。在敌人打电话的左侧有笔电可以找到。出去车库后，有一狗两人配置，按照惯例先干掉狗比较安全。到右边开门，进入后要求侵入安保系统。出去后需要切断电源，在另外一个门前有警卫巡逻，在他背对门的时候迅速干掉。餐桌位置和泳池楼梯位置分别有两个人，利用狙击干掉或者接近敲晕均可，但要小心在下方时被右边泳池位置的敌人发现。泳池下方有一人一狗，泳池另一边也有一个敌人在，需要迅速解决以免留下后患。来到小屋位置，会放出飞行器切断电源，只需要沿着电源线的路线前进即可。遇见走不过去的路就上升看看。可以利用电击炮麻痹敌人，到指定地点后自爆切断屋子电力。出门后会有两个敌人靠近，迅速解决后小心敌人的狗。高价值目标在平台上方，可以先攻占高处敌人的位置后迅速击倒敌人。进入右边的目标点会比较轻松。

一楼有三个敌人，由于距离比较远，所以很轻松就能击倒他们。建议从一楼楼梯位直接攀着外壁，从右边潜入，这一层有四个敌人。继续往上，在三楼楼梯口双门房间有情报碟可以取得，不过楼梯口和门后各有一个敌人，要留心，这一层共有三个敌人，来到目标地点后爆破，发生剧情。

剧情后要安全带出Nouri，由于敌人也是特工级别的，因此不要掉以轻心。敌人第一波有两个敌人，很轻易就能解决。第二波有四个，敌人使用了烟雾弹，但由于他们会发出红光，等其中一个接近后解决，剩下的利用处决清除。接下来需要带着他从敌人那逃脱，由于暂时要抓住他前行，因此建议避开战斗，绕开敌人。到达快艇位置则需要和敌人硬碰硬，最后一波敌人有头盔，小心一些就没有问题。

最高难度潜入路线

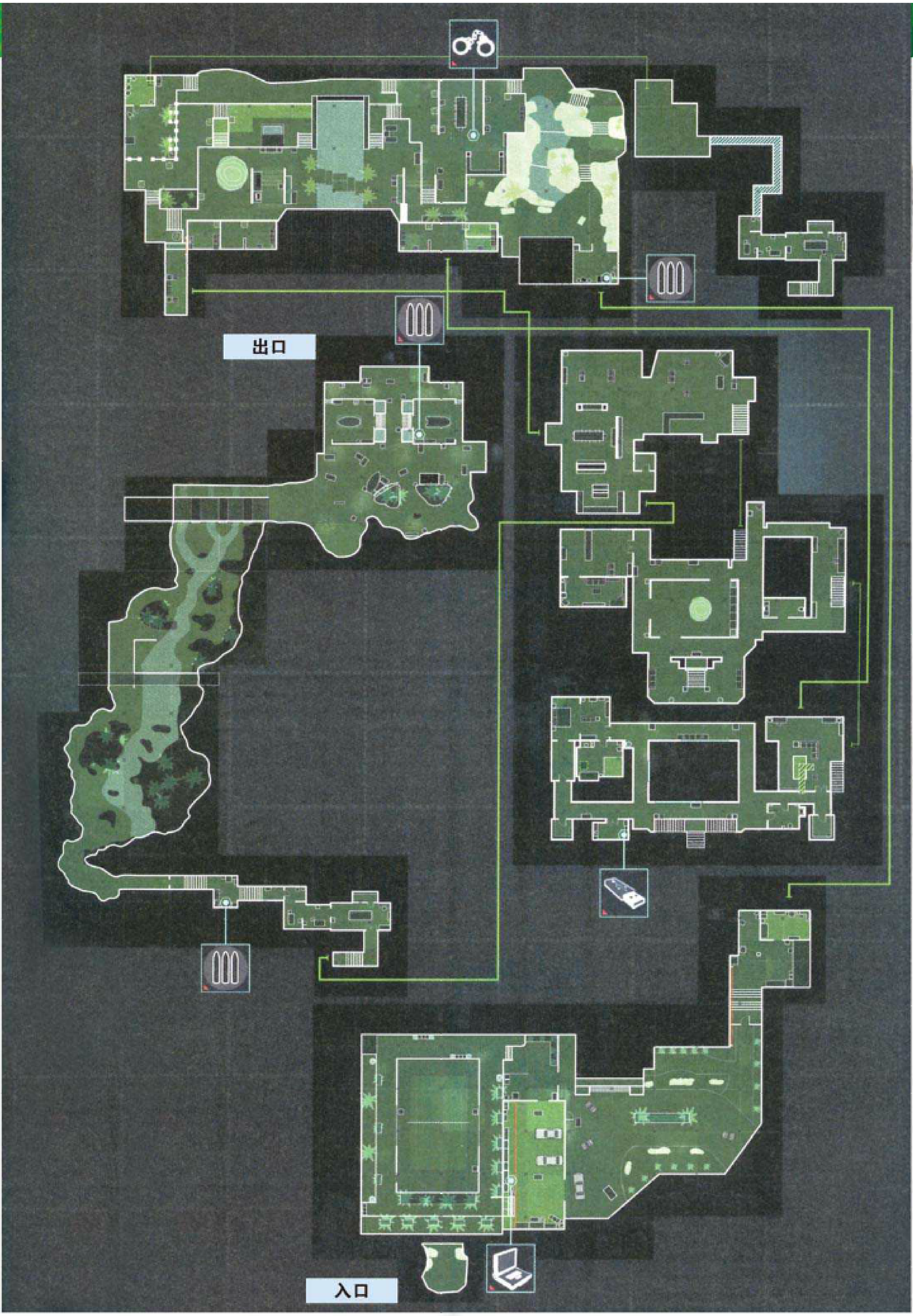
如果玩家一周目到了这里还没有购买声纳镜头的话，本关开始前会强制玩家去查理处购买声纳镜头，价格是0元，不过由于声纳镜头在完美难度下无法穿墙，所以其实用处不大。另外如果想获得本关的不杀敌评价，请务必带上催眠瓦斯。滑下绳索后从左侧绕网球场一圈后从后门进入车库，车库内有本关的笔电，但在不击倒车库中的敌人的情况下士很难顺利收集，请玩家自行斟酌。进入车库后观察房顶，有管道可以爬上，利用管道来到车库的另一侧，等敌人离开或背对玩家时跳下从大门离开车库。车库外的院子中有一只猎狗，非常烦人，在红色汽车后观察狗的位置，当狗远离玩家时尽快从场景右侧潜入。

来到下一个场景后向左转，当敌人转弯后过去到尽头，先爬上面前的高墙等待刚刚的敌人下楼，然后跟随他下楼，扒在左边的边缘一路右移，之后翻过背后的栏杆来到场地最边缘的长直道上，这条路上会有一只狗在巡逻，建议用非致命性武器先将其放倒，否则威胁太大。沿路稍向前走翻过左边的围墙，观察雷达上敌人的位置，找机会直接前往目标房间。引爆emp后从屋子里出来，直走到尽头左转，在照明弹旁爬上水管，进入目标房间。注意按此路线将无法捕获高价值目标，本关的高价值目标在切断电源后作为增援出现在平台的上方。

进入房间后，从左边的柱子爬上自己头顶的房间，开启声纳扫描，由于完美难度声纳无法穿墙其实玩家根本发现不了这个隐藏房间。之后爬墙沿向左一路移动，在中央天井处等待敌人离开，迅速过去爬上三楼的墙沿，向右移动，同时观察巡逻敌人的位置，用枪破坏激光的开关，进入右边的房间安放炸弹。注意按此路线会错过本场景中的情报碟，情报碟的位置在三楼楼梯口双门房间。剧情过后的一段强制战斗非常简单，先稍等敌人靠近大门再朝大门丢一颗催眠瓦斯就能秒杀二楼的两名敌人。之后迅速翻墙跳下楼，再朝大门口丢出一颗，就能直接秒杀增援的四名敌人。

最后押送诺里，先沿场景左边前进，在左侧的岔路绕过第一名敌人。之后继续靠左侧前进，等其中一名敌人经过，另外一名敌人停下背对玩家时迅速通过。之后跑步到码头上船，本关结束。

TIPS 活用某些手榴弹可以让战斗变得轻松。



TIPS 搜索情报碟时，可以利用声纳功能查看周围有什么可用的环境设施到达。

废弃工厂

主线

Abandoned Mill

剧情

在数据分析之后，发现现在策划者（Engineers）在伦敦，虽然没有抓住他们，但是发现伊朗圣域军的档案，发现竟然是伊朗在背后支持着策划者组织。此时最后一辆卡车将离开，在集装箱内发现他们竟然打算使用神经类的攻击武器，为了能顺利追踪敌人，山姆（Sam）只好将追踪器放在里面，自己也不慎中招。但就在这时候，查到萨迪克（Sadiq）就在这座工厂里，山姆（Sam）不愿错过这个机会，前往抓捕他。可惜敌不过毒素，被敌人抓住。

“让我来猜猜你的故事，你是美国人？哦不，你是某个神秘组织的吧？一个我不知道的神秘组织”。萨迪克（Sadiq）猜测出他们属于另外的一个组织。

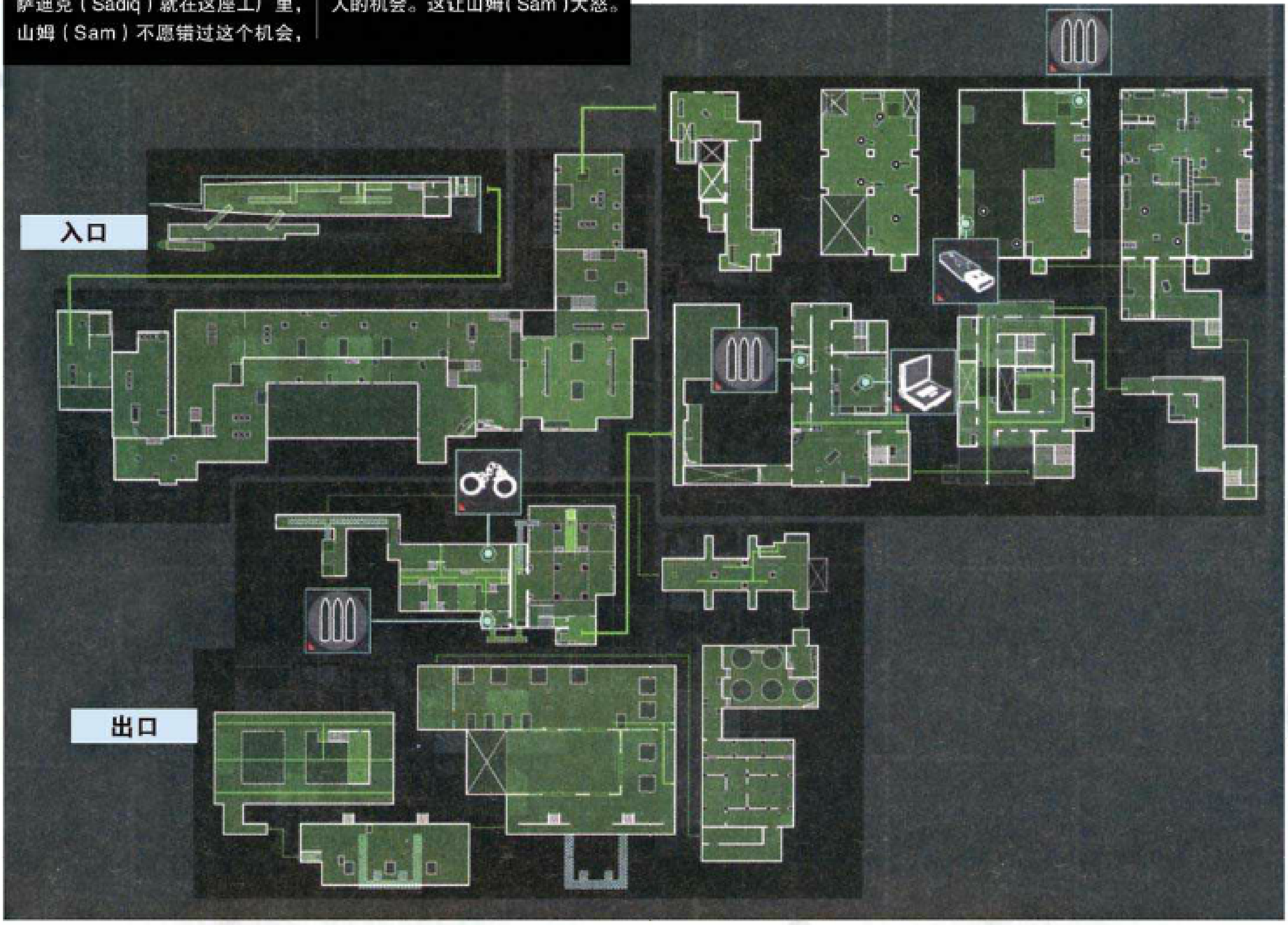
就在千钧一发之际，布里格斯（Briggs）前来营救，为了保住山姆（Sam）的命，失去了追击敌人的机会。这让山姆（Sam）大怒。

流程

剧情后上岸，要小心远方的狙击手和左侧的狗，在靠近之前推荐先将他们解决。爬到指定地点发生剧情，到了平台继续往上，有一个狙击手站在楼顶。这时可以选择沿着楼顶走或者往左下前进，建议沿着楼顶走，视野会比较开阔。无论选择哪边，都要小心狙击手的攻击，这里有三个敌人。来到平台上方，往左边前进，也有一人和一个狙击手。可以先干掉狙击手，另外一个就会跑过来。接下来可以选择往下层，建议从窗外绕过去，敌人会不容易察觉。里面有一个敌人。继续深入，连续利用滑索往下。这层外面有四个敌人，目标处右边房子有两个敌人，其中一个还在放置侦查坦克。建议从上方跳下，迅速秒掉两个谈话的敌人后，解决剩下的敌人。这层的右边二楼有一个情报碟，可以从窗外沿着管道爬上去取得。在进入小屋处理两个敌人后前进。

走到屋子外围后，在楼梯处有一个敌人，可以从上方跳下解决，进入屋子后，沿着左边的分支前进，在靠右的房间内干掉敌人后往下，处理掉敌人后顺便这里有笔电可以入侵。门外正好有三个敌人在闲聊，其中一个是重装甲的敌人，因此要小心一些。沿着刚才他们闲聊的地方往右，来到目标地点。

剧情后需要在敌人没发现的前提下到达卡车，敌人的配置是一个重装备敌人和三个普通敌人，他们会朝着不同方向走。建议跳下后利用右边的管道攀爬到卡车上方，迅速到达目标地点后潜入。剧情后依然需要在敌人没发现的时候通过，建议先把灯关闭，等敌人走过来时绕过去就行。过后就可以自由开枪了，进门会有一个高价值目标，但如果贸贸然上去会被远处的敌人发现。建议先爬到二楼解决视野较为宽阔的两个敌人，再绕回一楼干掉其余的



敌人后，最后再抓住这个高价值目标。继续前进，前方有一个重装甲敌人，需要加倍小心。

潜入下水道，但先不要下去，下面有三只恶犬，先解决再说。往上前进之后即使到不了目标地点也没关系，会发生剧情，被人抓住。

再次剧情之后，需要和队友一起逃脱。由于武器都没有了，只能利用手枪和敌人周旋。这里的敌人都是特工级的人物，在一楼和前两批敌人对峙时，可以利用桌上的煤气罐让战斗变得轻松。二楼的战斗完成后，到楼顶结束关卡。

最高难度潜入路线

关卡开始的码头有一只狗，从火车左边后迅速跑过去即可。前面的狙击手的屋子的左边有水管，一路攀爬上去。剧情动画过后，爬到顶向右到尽头上来，沿房顶最右边前进。在有敌人转角处跳上房檐前进，之后一路紧贴右侧前进，在天窗的屋顶上注意两名敌人都背对玩家时跳下。先向下爬一点但不要跳到地面上，等下面的敌人离开后再跳下。

划开门帘进入新区域后，立刻向右扒在边缘，向右爬到横杆出换到另一边后跳下，向左转朝目标地点前进，在大门前的左侧阴影处等巡逻的敌人经过后进入大门，现在门内的箱子后稍作调整，观察屋内两名敌人的动向然后通过。此路线会错过本场景的情报碟，位置在右边二楼，可以从窗外沿着管道爬上去取得。

从屋子出来后会有一个敌人在下方阳台上，等他离门口稍远后再跳下。进门后直接跳上屋顶的管道前进，等聚在一起烤火的敌人全部背对玩家时滑下，半推摇杆潜行即可直接通过此场景。注意此路线会错过本场景中的笔电，剧情过后翻过窗子，不要跳到地面，一路爬墙沿前进到车厢侧面，等待敌人聚集到一起时进入车厢。剧情过后向车头方向移动，在车头等前面的敌人走开后过去，地面上会有井盖可以进入，从地下出来后进门便通过了此场景。

接下来的场景中有本关的高价值目标，进门后迅速直走，目标会走过来升起篝火，如果够快可以在他点火前将他捕捉。捕捉后从左边爬上二楼，先跳上屋顶的水管躲过近处的敌人，然后跳下向前走跳上另一根水管，沿这个水管爬到尽头，跳到一楼进门。在门里躲在红色油桶后面，等巡逻的头盔兵返回后小心跟在后面，转角后跳进地下通道。在下水道中有三只狗，此处可以跳上屋顶的水管躲过他们。爬上梯子后绕过敌人，前进不久山姆晕倒，发生剧情。

最后一段的强制战斗如果想不杀敌的话请使用电击枪或徒手战斗，或者干脆找个地方躲起来等布里格斯清场。第一个场景暗杀的一个好方法是爬上右边的水管，一路爬墙绕到敌人后方。第二个场景则只要跳上屋顶的水管即可随意暗杀。

特战总部

主线

Special Missions HQ

剧情

美国国会将矛头指向了伊朗，认为他们支持了黑名单的行动。两国之间的矛盾越来越激化，眼看就在战争爆发的边缘。葛琳（Grim）认为并没有证据证明伊朗支持黑名单的行动，但如果和总统申请潜入的话势必会被误读行为。他们决定在总统不知情的情况下，潜入伊朗的圣城军军事总部，取得黑名单的线索并阻止这场战争。为了能顺利进入，山姆（Sam）也只好动用一些恶劣的手段。可惜最终还是被将军算计，还好这边也留了一手。取得伊朗情报后，则是入侵和逃脱战了。在最后，多亏布里格斯（Briggs）的帮忙才得以逃脱。

流程

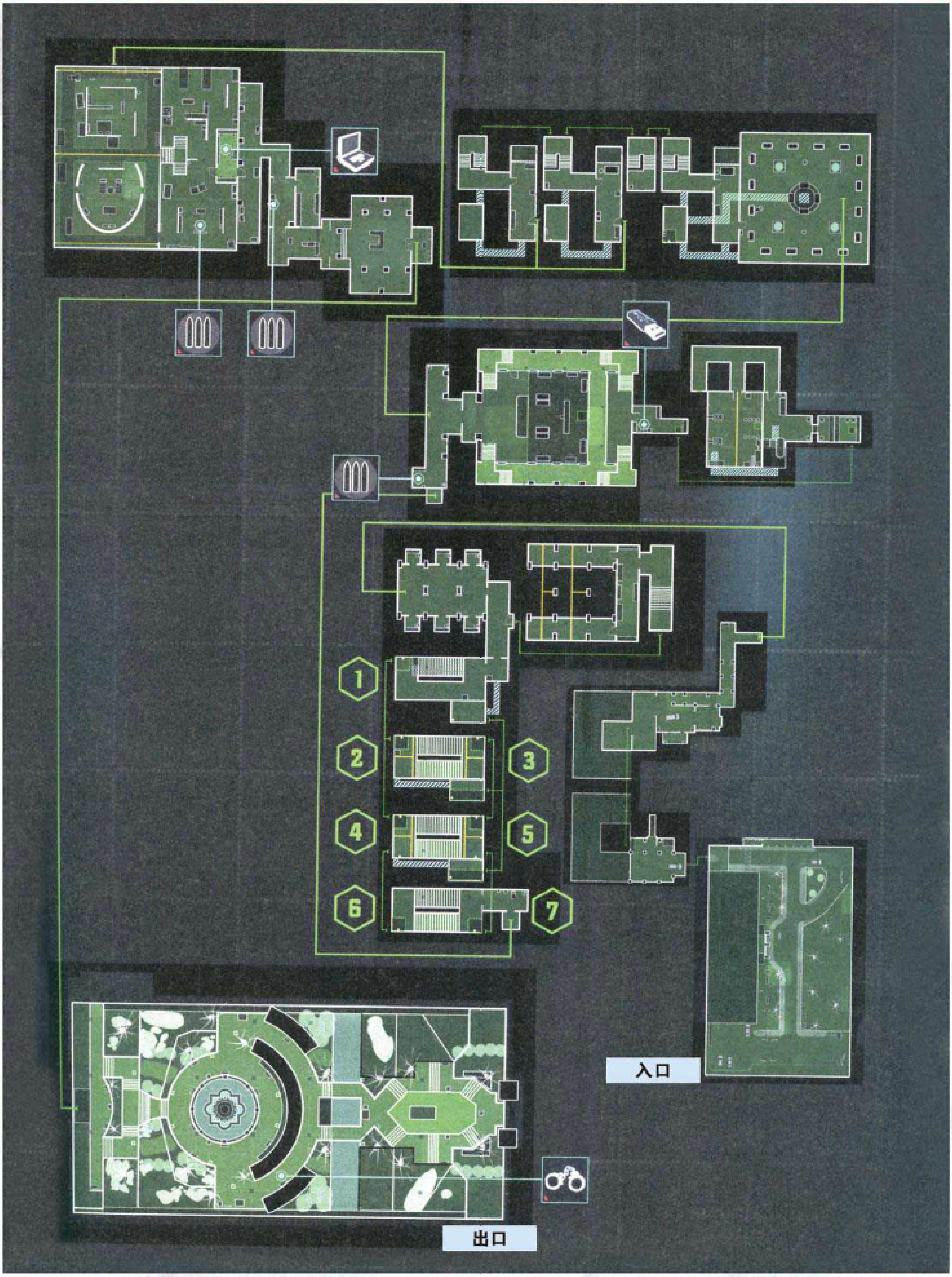
威胁完将军之后，在不被任何人发现的前提下进入目的地。一共有八个守备，还是有点难度的。首先等到将军走到中间和守备交谈的时候，要耐心等待敌人走回去再冲到中间的石墩。在最后左拐进停车场前也有一个守备，不要大意就能通过。

进入停车场后有七个守备，穿过敌人利用滑索往下，之后就要紧跟着将军直到进门发生剧情。这时候最好装备夜视仪，先躲在上方后，等敌人通过再从大门逃脱。

往楼梯到上层，最后的保险门需要敌人靠近才会启动。乘机进入通过，乘坐电梯来到上层，这里同样需要敌人才能开启大门，这里可以敲晕或者干掉敌人，扛着他的尸体通过。这里需要到中间去开启机关，不着急，上层有一个敌人，如果你在他通话的过程中干掉他，另外一个人也会跑上来。我们可以先来到机关后面的小屋子取得情报碟，然后从后面的通道下去，绕到第二个门开启后爬上目标平台，这里有两个敌人，随后开启笔电，会有一波敌人冲进来，包括一个重装士兵和三个普通士兵。和他们周旋还是干掉他们就交给玩家选择了。利用滑索迅速逃到一楼，需要注意的是敌人后方的门是有敌人把守的，最好先找到管道往下前进。

来到目标地点后继续前进，这里往左边，跟随重装士兵的步伐到左边，房间内有一部笔电可以入侵，往里面就能顺利到目标点，这里的门也需要利用敌人通过。进入后等待一会，大门开启，这里有三个普通敌人和一个重装敌人。惯例把标记用在重装敌人身上。出去后来到开始的花园，中央有两个敌人闲聊，左边还有一个绕着水池走，右边小路有高价值目标，等他走进小路再抓住他。过桥后，中间有个重装敌人，右边也有敌人，建议从左边的桥绕到目标地点。之后需要利用直升机保护山姆（Sam）他们，小心别击中自家汽车。建议使用定向导弹解决。随后任务完成。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织



最高难度潜入路线

关卡开始后向车头走去，通过水管爬上墙壁，一路沿墙壁前进，当无法前进时跳到地面再爬上墙壁，在地面上时要注意摄像头的灯光。经过大门时先不要着急通过，将军会过来和守卫说话，此时可以趁机溜过。接下来按照刚才的方法继续在墙壁上攀爬，直到尽头从黄色水管上到顶，爬过横着的铁架来到马路对面，从水管回到地面，在进入基地前小心摄像头。进入基地后先躲在掩体后等面前的敌人走开，躲过摄像头翻过窗口索降至底部。

跟随将军前进直到中了埋伏，注意此场景中的敌人即使不杀，也会被算作逃跑而被算进猎豹风格中，所以想拿魅影风格高分的话请尽量近战击倒。进门后直接钻进通风口，出来后继续走楼梯上楼，来到最后一个转角时电力恢复，在一旁的缺口经水管处滑到楼下，再从另一侧的水管爬到顶层，在门口按 BACK 键将门内的敌人吸引过来近战击倒，便可顺利通过进门。

从电梯出来后，会有一名敌人来到走廊，按住 X 将其挟持，便可顺利通过大门，之后将尸体藏好。从左侧楼梯上楼，一路向前来到房间最里面，左侧的房间里有情报碟，右侧的桌上则是安全装置的开关，趁远处的敌人背对玩家时上前关闭。关闭后立刻进入左边有情报碟的房间，跳进房间内的洞口来到地下，操作开关清除另一侧冰雾，然后跳进地面上的通道，出来后跳上屋顶的管道，当到达两个激光中间时跳下，爬梯子上来便到了目标地点。在笼中和几名敌人周旋并安放装置，等待 90 秒后取回，可以先返回地下躲在水管上等时间到后再回来拿，但是注意上来时敌人的位置，取到后从地下返回，原路返回逃离此区域。

滑索下来后从来到地图中间花坛上，等左侧的敌人经过后向移动，利用柱子和头盔兵周旋，找机会钻进门左侧的通风口。之后从最里面的出口出来，利用水管滑到下层，进入右侧的通风口，观察出口前的敌人，当其远离门口且背对玩家时进门出去进门。

进门后从右侧想左前方的角落移动，等下面的敌人离开后跳下，穿过门口进入下一个区域。一路紧贴右侧的墙壁向前移动，跳过屋顶从前面的门口进入走廊，走廊右边的一扇门通向的房间里有本关的笔电。左侧的门需要引敌人过来，击倒后抱起他的身体才能打开。接下来的场景中，在走过金属探测门之前，先将右边墙上的开关关掉，敌人出现后直接翻过护栏，攀上右边的柱子，等待敌人经过后回到地面，半推摇杆便可从盾牌兵身后溜过。

出门后从右侧翻过护栏跳进草丛，沿右侧前进会遇到本关的高价值目标。前方桥的另一边有一名盾牌兵，建议从左边的桥过去。过去后先在中央高台的雕像旁稍作调整，使用催眠瓦斯弹干掉靠近的狗，再利用阴影绕过最远处的门口的敌人出门，本关的潜入部分结束。

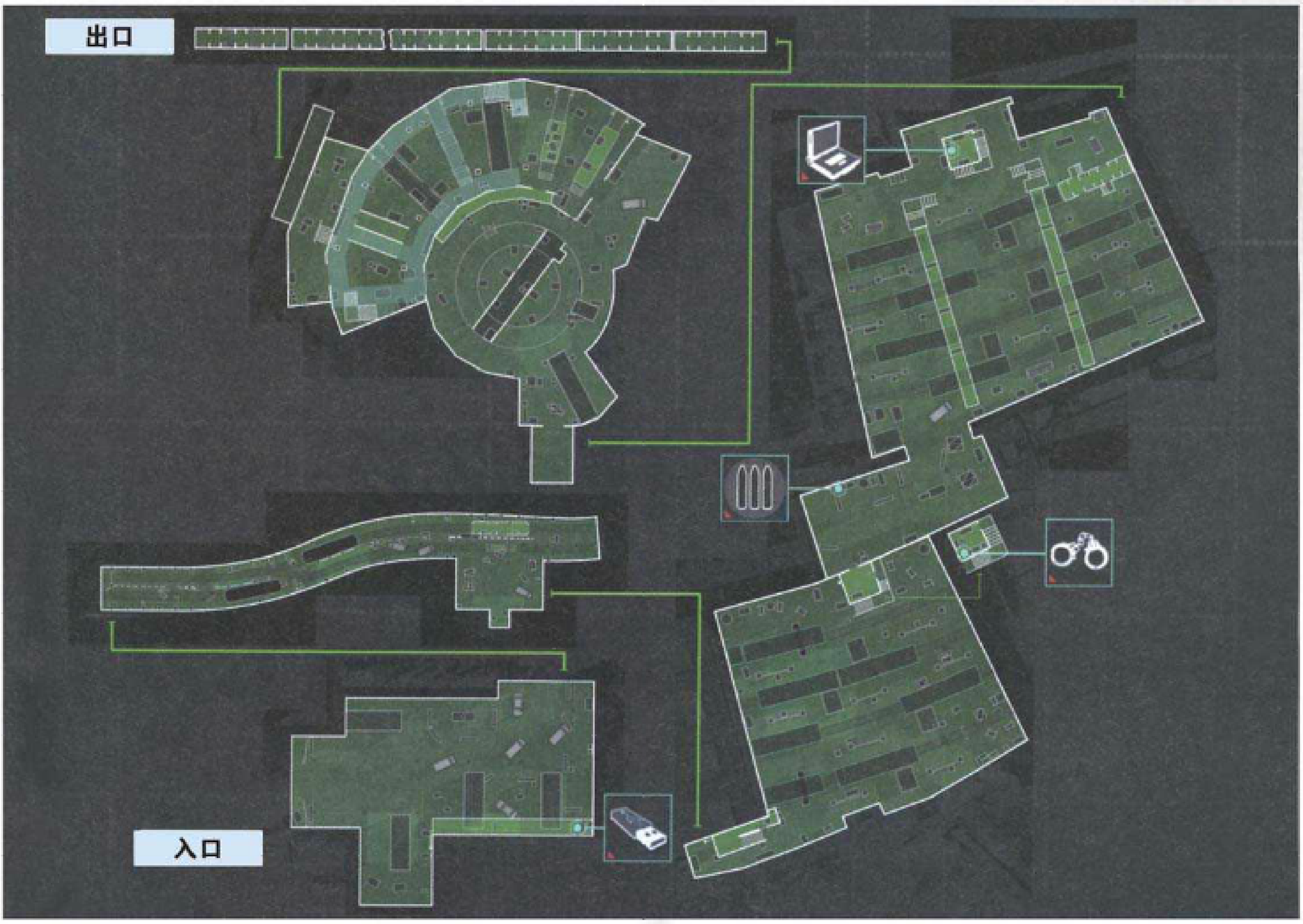
调车场

主线

Transit Yards

剧情

根据之前追踪的情报，敌人策划在美国发动汽车爆弹袭击，为了阻止他们的行动，第四梯队再次奔赴现场。拆除了四个炸弹之后，本以为能抓住敌人发现线索，却被赶来的警察杀死，恐怖组织再次放出新的视频，他们表示将会加快攻击的节奏。



流程

开场后从汽车跑下大批敌人，干掉他们后可以先从外壁管道爬上另一层楼，上面有情报碟，随后到炸弹位置，进入下一部分。

这是玩家需要扮演布里格斯（Briggs），风格和山姆（Sam）完全不同，一路杀过去或者躲避敌人的攻击通过。

操作角色切换到山姆（Sam），需要去拆除第三个炸弹。往前能遇到第一个敌人，右边还有第二个，面朝目标地点有狙击手，由于这个狙击手是高价值目标，因此可以先放过他。先朝着开始的方向前行再慢慢绕到狙击手下方，敌人虽然比较多，但构不成威胁，需要注意的只是两个重装敌人，一个从狙击塔下方出来，一个在地图中间。如果一旦被发现，建议躲在车顶慢慢狙击。随后来到狙击塔抓住高价值目标后，轻松到达目标点。或者从右边绕进入，直接到达目标点即可。这里面包车附近有四个敌人，分别是两个特工和两个普通敌人。上方的敌人可以不管，要小心上方的狙击手，右边有个特工。狙击塔上会有笔电可以入侵。接近目标地点会有两个敌人同时出现，建议先敲晕再处理普通敌人后，到达目标地点。

第四个炸弹切换到布里格斯（Briggs），往左走，先迅速干掉中间位置的敌人后把左边敌人干掉。直接登上狙击手旁边的梯子，近身处理掉敌人和狙击手后，从左边楼梯下，先处理重装兵后处理普通敌人，到达目标地点。

最后需要操作山姆（Sam）在列车上追逐敌人，在中途有两个敌人劫持人质，顺利救出人质能解开成就。随后完成关卡。

最高难度潜入路线

本关如果想获得不杀敌的评价推荐带上十字弓，后面地铁上的战斗会用到。刚开始的强制战斗没什么好说的，看到落单的敌人上前近战即可，钻过第一辆卡车后从右边的水管爬上去可以找到本关的情报碟。布里格斯的主视角部分只要靠左走，注意观察雷达上敌人的位置，每个敌人都多大几枪保证一次消灭，便没有什么难度第一段在火车站的潜入并不难，开始后立刻向左看，从绿色的水管上楼，之后注意下面的敌人的动向，不断向前推进即可，下面的敌人是不会查看火车顶的，通过时要小心地雷。最后来到尽头时，爬上狙击手所在建筑的水管，向左便可翻过墙使用滑索通过区域。注意此路线会错过本场景中的高价值目标，他的位置在场景右侧。

等大门处的敌人走远后从左边溜进去，躲在箱子后面等左前方的敌人走远，继续利用火车顶逐步推进，但要注意中间天桥上巡逻的敌人和两名狙击手，如果在天桥的正下方推进，只要速度够快，便可基本无视这些。狙击手所在的房间中有本关的笔电。从狙击手的后面绕到目标车厢，里面有两名敌人，其中一名是头盔兵，如果耐心等待会有机会直接进去触发动画。

再次回到布里格斯的主视角部分，这部分其实也可以完全不杀敌，想挑战魅影风格高分的话可以尝试一下，除了最后仓库大门口的一名守卫外其他人都可以在掌握了敌人分布后轻松绕过。

最后的地铁上的强制战斗换上十字弓的催眠瓦斯弹，完美难度下最后破窗而入的地方确实非常恶心，一定要从最远处的窗户进入，破窗后推摇杆加连打B键尽快贴进掩体，并且一定要尽快干掉进出的这名敌人，但是否会被秒杀仍有一定的运气成分存在，最后人质处只要两发催眠瓦斯弹即可，还能顺便解锁救人质的成就。

拘留所

主线

Detention Facility

剧情

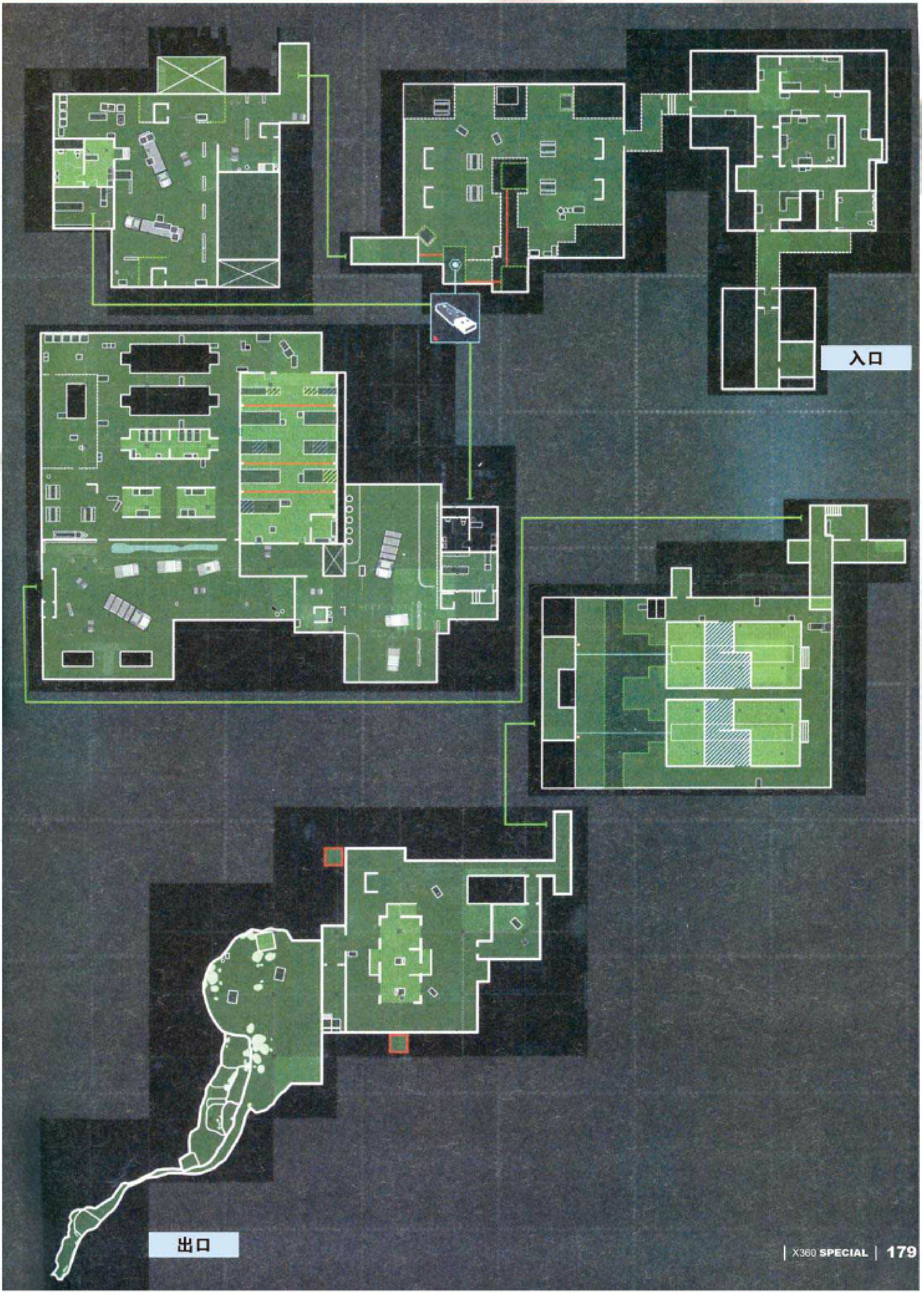
努里（Nouri）提供了虚假的线索，被CIA囚禁在监狱里面，为了问清楚他真实的线索，山姆（Sam）假装是囚犯混进其中。他历经了严刑拷打，终于说出他是策划者专门派来提供虚假的线索，以混乱军方的。他还提到萨迪克（Sadiq）已经知道了第四梯队和每个人的存在，以后萨迪克（Sadiq）的目标除了美国之外，还有第四梯队。努里（Nouri）要山姆（Sam）杀了他，因为萨迪克（Sadiq）一定不会放过他的。

流程

开场后前进，剧情后潜行前进。门前有一个人，解决后不要贸贸然开门，门口有另外一个敌人。到接近出口的时候解决另外一个敌人。出去后到外面，小心有瞭望塔和敌人在，瞭望塔上有两个敌人，巡逻的士兵也有两个，其中一个还是重装甲敌人。沿着瞭望塔的管道爬到左边可以取得情报碟，顺着这条路走不会被敌人发现。走到目标地点后，沿着左侧跳下，进入前哨站。这里有八个敌人，我们可以躲在左边的石墩慢慢前进，从左边绕到目标地点安全许多，随后就能顺利取回装备。

依然不能杀死任何一个敌人，绕过四个敌人之后，沿着窗进入屋子内部，这里有个小窍门，下方的四个敌人可以完全不用理会，直接利用管道和柜子顺着高处就能顺利离开。出去后帐篷旁边有个敌人，等待他走过左边之后迅速通过。在路中有只狗，利用电击枪击倒后迅速前往目标地点，中间的人只要迅速跑过，无视就是。

到了目标地点后往右边绕到二楼，这里有个狙击手，可以把他弄晕后下去。随后往右边前进，左边两个敌人在说话可以不用管，路中有一个敌人，可以从他身后绕过去。爬上围栏后，右边也有只狗需要提前干掉。爬上瞭望塔，继续往目标地点前进。这里需要小心敌人的X射线，在两个射线密集的地方迅速滑动到过去就没问题。会有一只狗扑上来，需要提前准备。到达目标地点后就能翻出去了。跑到海滩，任务完成。


入口
出口

最高难度潜入路线

想取得不杀敌评价，剧情中的敌人要选择释放，之后潜入正式开始。先等敌人进屋，再从右边的小窗跳入屋内，之后立刻躲在正前方的掩体后等待敌人过去。之后向左转，躲在中间的小隔间中，观察手电筒的亮光，等左前方目标地点的敌人全部离开后进门。接下来的场景有两名狙击手，从左侧绕场地一圈爬上第一名狙击手所在的高台旁的水管，接下来只要一路沿红色水管攀爬即可，途中还能找到本关的情报碟，惟一要注意的就是最后的高台上有一名敌人，要先等他离开。

接下来先从右侧翻过铁丝网，躲在掩体后面等敌人离开，利用掩体间移动快速通过马路，趁哨站里的敌人不注意时翻过铁丝网再次进入掩体。朝目标建筑物移动，从窗口观察，等敌人离开后进入。

从房子里出来后先等待大门前的敌人离开，之后趁机出门，向右翻过护栏，一路向前走到尽头再横穿马路。在另一侧大门旁的护栏内观察敌人，趁机溜进大门进入仓库。仓库中只要贴左边跳上货架，一路攀爬货架即可到达一个小窗口，翻出窗口离开仓库，跳下前请注意下面敌人的位置。跳下后向做出门，在马路上利用掩体间移动向前推进，走马路的左侧，之后趁守在门口的两名敌人背对玩家时进入前面的哨岗，上楼梯通过本区域。

前面的狙击手警觉性不高，靠近后从左侧翻过护栏，跳下前记得查看地面敌人情况。跳下后等待右边敌人返回，跳上房檐一路前进，在旗杆处等待远处的高台上的敌人离开后翻上去，立刻左转爬上一个小平台，使用滑索到达对面高台，翻过护栏跳下。最后的区域只有两名狙击手和一只狗，场地中掩体众多，多利用滑铲和掩体间移动可以有效消除暴露警告，从缺口离开营地本关潜入部分结束。

飞机跑道

主线

Airtrip

剧情

飞机系统被敌人侵入，飞行员也被杀，飞机面临坠机危险。山姆（Sam）决定先去把科宾（Kobin）放出来，他说他能帮助山姆（Sam），于是山姆（Sam）打算与他一起想办法将飞机复原，最终在科宾（Kobin）的帮助下，飞机重启系统，恢复了正常。

流程

回程后敌人来袭，右边有个高价值目标，可以先把他干倒。随后从右边绕到敌人身后，一共有四个人需要解决。解决这一波之后，会有另外三个人冲上来，提前标记好并迅速做掉。随后会有一批人坐车冲过来，由于敌人只会跑到前方，因此只要悄悄绕到他们身后就能秒杀他们。很容易解决。完成后返回飞机即可。随后需要对飞机进行掩护，有三批敌人，只要锁定敌人并使用导弹就能轻松完成任务。

任务开始，这一部分需要在五分钟之内完成。前往囚禁科宾（Kobin）的地方后，到停机坪将直升机推出去。卡住后往上，用枪打下两边机关让飞机掉出去。随后前往动力室关闭电源，关闭后到机头位置就算完成任务。

最高难度潜入路线

本关类似于持久战，以面朝帕拉丁飞机的方向看的话可以分为三个区域：左侧废机库、中间机库、右侧空地。推荐路线是下飞机后立刻向右，会有高价值目标主动送上门来。之后向敌人背后移动，在中间机库快速连续近战击倒敌人，全部放倒后来到右边空地放倒最后一名敌人，然后等在这里待敌人增援散开，再出去连续近战消灭敌人，近战顺序一般遵循由后向前，由右向左的顺序，每次来增援时都回到右侧空地的掩体旁等待敌人散开。如此往复直至所有敌人增援结束。由于场地开阔外加是强制战斗，所以本关打法不再赘述。

液化天然工厂

主线

Lng Terminal

剧情

这边才勉强恢复了系统，敌人已经发动了袭击，由于油工厂已经开始燃烧，如果不尽快解决将成为一个自然的炸弹。而工厂的系统被侵入，无法启动应急系统灭火。山姆（Sam）冒险潜入了正在爆炸的油工厂，成功解除了危机。也发现了策划者（Engineers）的首领之一，在经历一番追逐之后，将敌人的首领之一抓住，他爆出萨迪克（Sadiq）将会劫持全部高级官员。

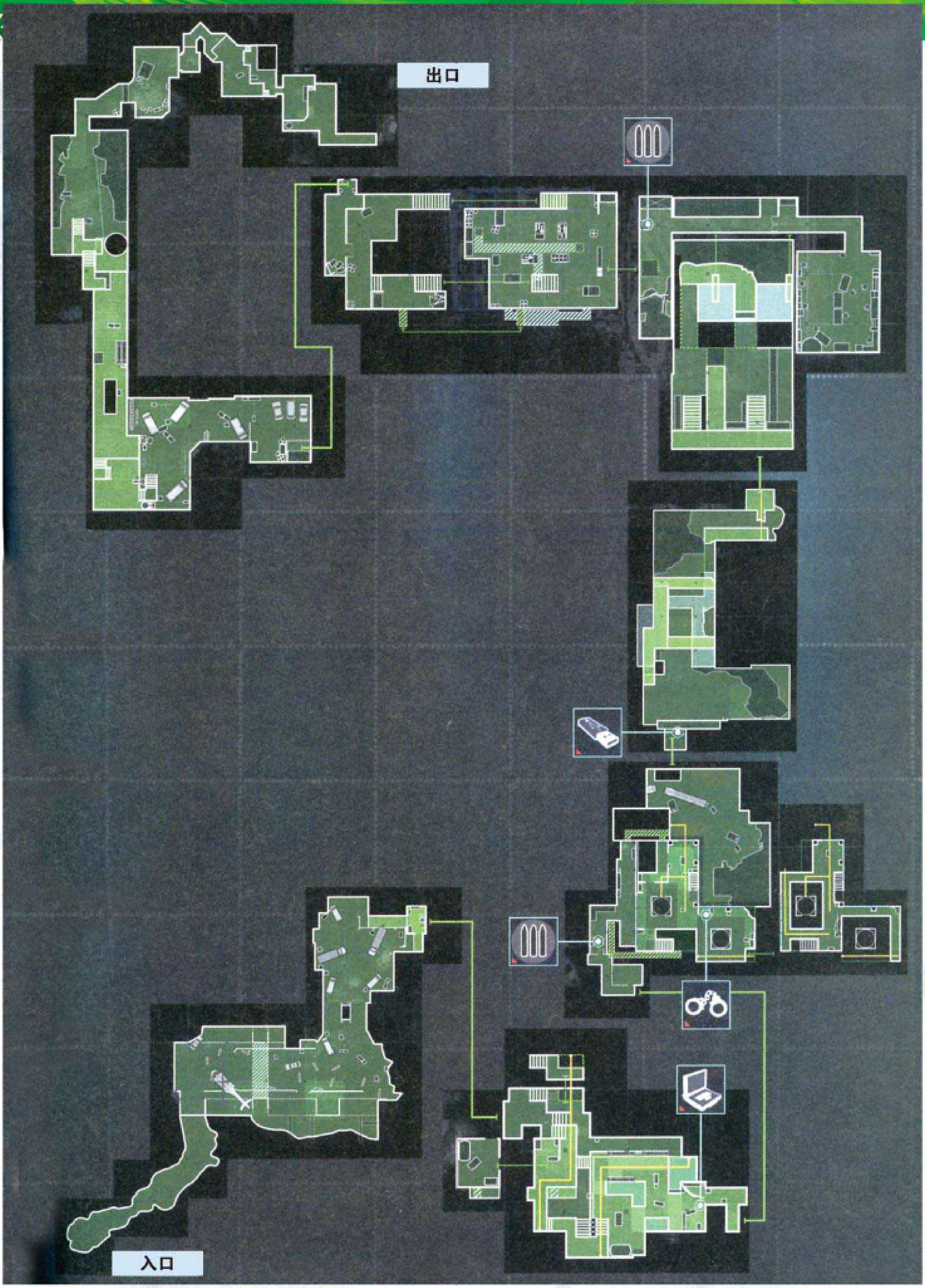
流程

剧情后开始寻找敌人的首领，敌人每批都有四个人以上，没有正面交锋的必要。从左边直接绕着墙壁，冲到目标地点。进入工厂后，直接前进，可以发现平台有六个人，同时还有侦查迷你坦克在移动。由于平台上几个人站的比较远，因此可以轻易解决或者逃开。来到平台右边，将敌人干掉后有一台笔电可以侵入。

进入 04 仓库之后，顺着楼梯爬进管道，可以发现里面有八个敌人，上层四个，下层四个，下层其中一个还是高价值目标。先利用管道从左边下去，干掉一个敌人后，等待另外一个敌人靠近。干倒二层的敌人后，利用外壁跳下去，解决剩下的敌人，来到消防车附近即可。剧情后有一个相当隐蔽的情报碟，就在爆炸的大楼对面，玩家可以爬上平台后，沿着外壁来到屋子取得情报碟。

接下来需要恢复支援系统，顺着外壁来到控制大楼后，来到上层开启安全机关。

现在开始需要寻找敌人首领，到达目标地点后有四个敌人，都是重装甲的类型。建议从左边开启通道绕到二楼，直接到达目标地点，要开始追逐敌人首领，路上的敌人可以完全忽略或者顺手带走，千万不要停下脚步。很轻易就能抓住他。任务完成。


出口
入口

最高难度潜入路线

在公路上和友军回合后直接向左，从前方的水管爬上房檐，跳下后紧贴面包车即可绕过所有敌人。接下来的区域中有遥控车，控制遥控车的敌人就在目标地点旁，他旁边有本关的笔电。向前走下楼梯，右转从房间里躲过遥控车和左侧的敌人，穿过通风口后右转上楼梯，跳上一旁的黄色水管一路向前爬，之后趁敌人不备即可溜过，注意利用滑铲消除暴露警报。

进门后右边的梯子爬上通风口，接下来的场景中的敌人必须全部清除，想拿到不杀敌的评价的话，请不要将敌人从边缘拉下，可以从管道上跳下击晕，也可以使用非致命性武器或徒手近战击倒。比较保险的方法就是扒在管道或上层边缘上寻找落单的敌人一个一个击倒，此外场景中还有高价值目标在。

剧情后有一个相当隐蔽的情报碟，就在爆炸的大楼对面，玩家可以爬上平台后，沿着外壁来到屋子取得情报碟。一段很长的攀爬过后启动开关，接下来的场景有四名头盔兵，直接向前扒在边缘上，等人散开后半推摇杆进门。最后的追逐战会有数名敌人挡路，拿出十字弓用催眠瓦斯弹一一放倒，不然会被首领逃跑。滑索前先将另一名敌人弄晕，否则会被打死在空中。最后房间里的三名敌人可以从远处先点掉，最后剧情动画中又有杀与不杀的选择，关系到不杀敌的评价。

设施F

主线

Site F

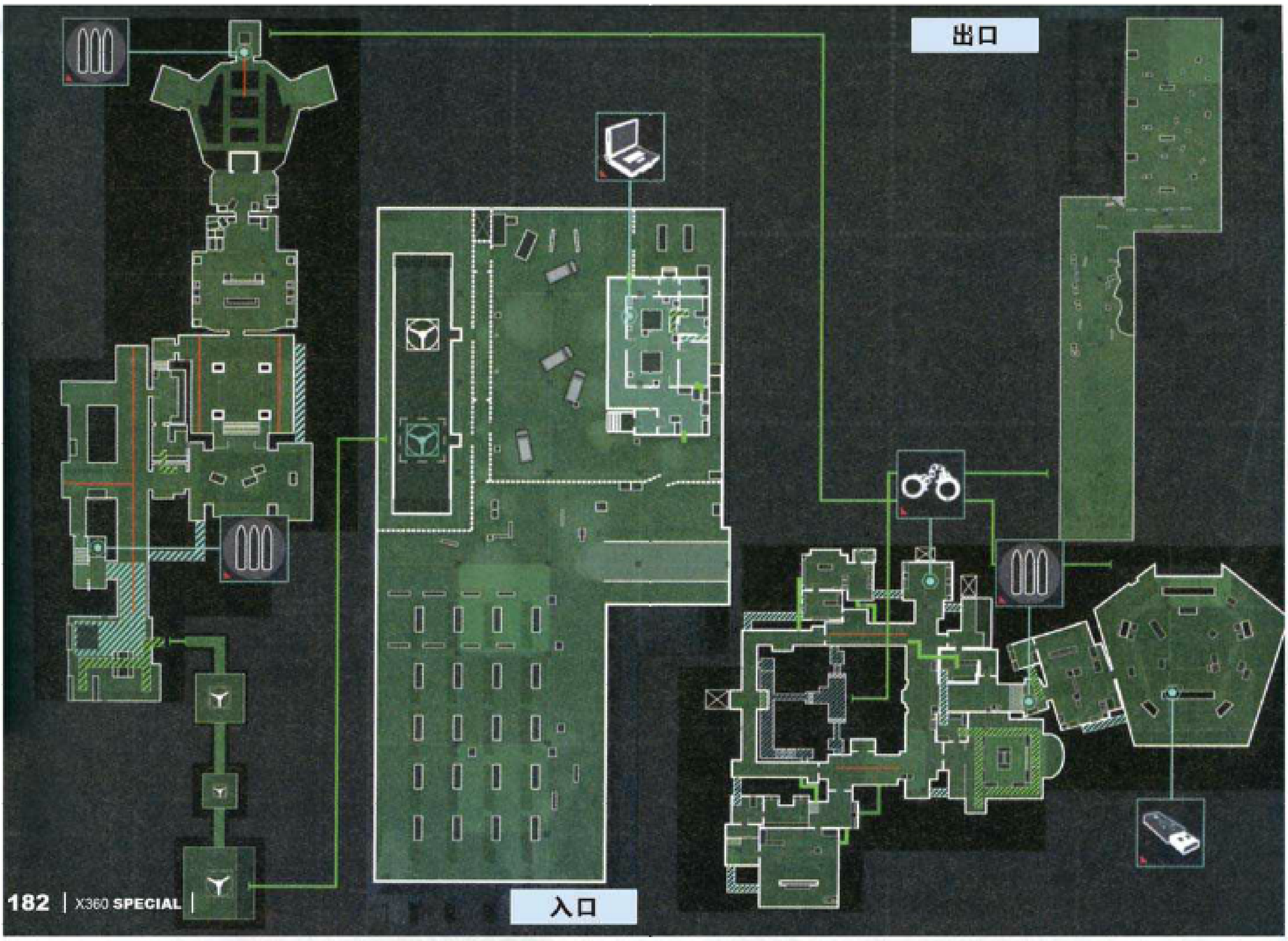
剧情

虽然好不容易接通了和总统的通话，但总统认为情况在可控制之下，她已经派出三角洲部队包围了堡垒，将会和萨迪克（Sadiq）妥协谈判，要让第四梯队返回。但第四梯队全员决定，要到丹佛展开最后的决战。尽管布里格斯（Briggs）作为诱饵被他们抓住，但他们还是识破计谋，而国防部长忍受不了痛楚，只好将对方想要的账号给他们，布里格斯（Briggs）无奈之下，只好将部长杀死。但就在敌人没发现的时候，山姆（Sam）已经混在敌人之中，经历一番苦战，山姆（Sam）让萨迪克（Sadiq）失去了行动能力。但萨迪克（Sadiq）高呼他倒下了，依然会有十二场战争等待着美国。山姆（Sam）最终决定不杀死他，而是将他绳之于法。

流程

进入后从左侧进入，有一个重装敌人，小心对方的狙击手。到了目标地点后，可以发现上方有三个狙击手，外面有一个重装敌人。进入房子前要小心监控摄像头。进入后小屋内有三个敌人，包括一个重装敌人。这里要小心别被敌人发现，否则敌人会关闭笔电。等待一个敌人从侧面接近后干掉，利用处决迅速击倒另外两个人，可以回收笔记本入侵并且到达任务地点。随后沿着原路返回，到达目标地点滑下。这里需要灵活避开下方的激光。利用时间差，迅速移动到中间后躲在上方，等激光通过之后再慢慢移动过去即可，第二处机关需要把握上下平台的时间差，当激光靠近时就攀爬或者悬挂，慢慢移动到对面楼梯就能通过。

通过后需要从跳下平台，跳下平台后有一个敌人，来到通道，中间通道有三个敌人，右边两个平台也各有一个，小房间有一个专门放出侦查小坦克的敌人。一一击倒后前进。电梯到达时会有一个敌人出现，做好准备。迅速爬到电梯上方，绕到对面利用滑索下行。随后攀爬到指定地点，侵入之后往楼梯下去。要小心三



条激光的移动。取得弹药后，虽然可以利用滑索往下，但是我们可以利用外壁爬到对面，取得情报碟并往下滑行。底层有八个敌人，并且都是特工级别的人物。可以利用诱饵将他们吸引过去后，跑到目标处。有一个重装士兵把守着,要小心。随后往大门右边，需要关闭三台电脑来停止开关。这里可以通道来前进，会安全许多。建议先前往A点，有一个制造侦查坦克的特工和高价值目标。放倒他们后，来到B点和C点，各有一个敌人在。中间通道还有不少敌人，不过因为实力很强，尽量忽略他们。完成后利用地下通道到达目标地点关闭所有的电源。

剧情后，转到布里格斯（Briggs）这边，按照剧情将主管杀死后，切换回山姆（Sam）操作，夺走敌人武器后迅速往前跑。最后需要与他来个一对一对决，由于他的索敌速度极快，因此需要在他转过身的时候迅速接近，他跑动的时候最好也能跟着他一起缩短距离。等靠近他后需要近身攻击，瞄准他的胸部来上一枪，朝着目的地走，与他搏斗的时候按下近身攻击的按键就能完成最后的任务。

最高难度潜入路线

关卡开始后从左侧进入，沿小路前进，途中注意重甲兵和狙击手，从小路最尽头的门口出来，穿过广场从后门进入目标建筑。目标所在的房间有许多门可以进入，走进门后的第三个门，半推摇杆可以不惊动任何敌人到达目标位置。成功侵入后可以在这里稍作调整，等待敌人再次背对门口时半推摇杆原路返回。此房间有一个笔电，但是在不击倒敌人的情况下很难收集，所以请玩家自行斟酌。

在通风管道中躲机关过后来到地下基地，从右边远处的通风口跳到地面，再迅速跳到下层的通道中可以直接躲过敌人。开门之后门口前就有一名敌人，等他离开后跳上管道，等另一边的两名敌人离开后通过。前面的房间趁敌人在正前方时进入，从右侧绕到敌人刚才所在的角落进入通风口。从通风口出来前看清敌人的位置，找准时机出来后直接进入右侧房间。最里面的门口有一名敌人溜过比较考验时机的把握，可以考虑用催眠瓦斯弹放倒进门。

来到平台上需要爬过红色水管的地方时，不要上水管，向右转可以从绳索直接滑下，省去一大段躲激光的麻烦。到达另一处绳索后先不要滑下，利用外壁爬到对面，取得情报碟本关的情报碟后返回。滑下后不要着急跳到地面，等敌人离开后再跳下，之后向走，观察敌人位置，确定安全后移动到右前方的柱子，再次确认敌人位置后翻过箱子进入房间。进入右边的小门，穿过通风口。

接下来是主线中的最后一段潜入剧情了，此处总共需要入侵三处终端机，关卡设计之巧妙令人叹服，且路线十分丰富，此处仅提供一种路线供大家参考，入侵顺序为CBA。跳下通风管后向右进入房间，一路向右前进，钻过管道小心走廊上的敌人，穿过走廊再次钻入管道来到C房间，此房间十分昏暗，等待敌人站在门口时上前入侵，之后原路返回。从有许多显示器的监控室的角落跳入地下管道，出来后跳上屋顶的通风口，在通风管道里直走的出口就在B点的上方，等下面的敌人从B点电脑前离开后跳下。从B点墙角的通风管出来，躲在角落等遥控车经过，跳上屋顶的水管来到尽头，等敌人走开，躲过摄像头进入房间，之后向右走，开门进入小房间，从角落的通风口进入，趁高价值目标在发表演讲时利用滑铲来到幕后，侵入A后利用滑铲返回通风口，来到摄像头前左转进入之前锁闭的门，立即右转进门，沿路前进即可到达目标地点。

剧情后，转到布里格斯这边，按照剧情将主管杀死后，切换回山姆操作，夺走敌人武器后迅速往前跑。最后需要与他来个一对一对决，由于他的索敌速度极快，因此需要在他转过身的时候迅速接近，他跑动的时候最好也能跟着他一起缩短距离。等靠近他后需要近身攻击，瞄准他的胸部来上一枪，朝着目的地走，与他搏斗的时候按下近身攻击的按键就能完成最后的任务。

霍金斯海堡 挑战

Hawkins Seafort

在这一关不能给任何敌人发现，因此需要加倍小心。干掉入口处的两个敌人之后，来到A点附近，由于其中一个敌人带有头盔，建议还是将其暗杀掉之后迅速干掉另外一个敌人。打开右边的门，从外壁爬到上方可以取得情报碟，之后打开左边的门（就是有飞机的那个房间），迅速开枪将狗干掉，这里还有一个守备。从中间的门进入，到达B点，这里有红外线激光，需要小心通过，也可以找到紫色的开关，打掉即可，黑入B点的手机后，左边的第二个房间可以黑一部笔电，来到屋子顶部，利用狙击枪干掉在灯塔上的人之后，将水池旁边的两个敌人标记击杀。完成C点任务后。之后可以通过原路返回，来到出发点即可完成任务。

边境交界 挑战

Border Crossing

门口有三个人巡逻，接近A点的时候要小心门口的监控摄像头。A点屋子没有敌人，沿着楼梯爬到二楼有情报碟可以取得。来到B点，这里有三个敌人，其中一个带有头盔，还要小心C处敌人的狙击手。取得B点资料后，从左边小屋进入，有一个重装甲的敌人。到达楼梯口时,先不要上去，干掉一个重装敌人后，从楼下小屋进，里面有一台笔电可以入侵。由于这个房间的镭射线很多，要小心。到了笔电位置可以把镭射都关闭。到二楼，干掉另外一个重装敌人。从锁住的门旁边进入，避开镭射取得C点资料。随后爬山山道，要小心铁门旁边的摄像头。路上有一个高价值目标。到最后的位置需要开启声纳确定地雷位置，避开后到开始的地点，完成任务。

鸦片农场 挑战
Opium Farm

第一部分在没被敌人发现的情况下需要干掉十一个敌人，如果被发现了需要干掉十八个。其中有拿盾牌和重装甲敌人在。开场后玩家可以朝着楼梯上去，这是一个有利的位置可以狙击敌人，中间那个圆形的地方有一个情报碟，敌人当中也有一个高价值目标。来到目标地点进入第二部分。

第二部分和第一部分类似，也是要干掉全部敌人即可。深处一个小屋子内有笔电可以入侵，建议本关采用狙击枪会比较方便。

巴基斯坦大使馆 挑战
Pakistani Embassy

需要在敌人的5波攻击中存活下来，在一开始的时候就能看到情报碟和笔电可以侵入，笔电在二楼，而情报碟需要从旁边的管道绕过去取得。每波敌人从十个到十五个不等，其中第三波开始还会有狗作为敌人出现，需要小心。建议利用场地和敌人周旋。

鱼市场 挑战
Fish Market

本关类似之前的科宾（Kobin）关卡，第一部分要求干掉十一个人。开场有两个敌人在右边，左边通道也有两个人。往深处，有三个敌人扎堆，左边路上有两个，里面还有两个。建议先干掉外围的人之后，射击在光线处的敌人引人过来，一并解决就行。胡同内部，射击光线处敌人的位置有一台笔电可以入侵。

第二部分的公园处有四个敌人，往里面走有两个重装敌人和一个高价值目标。除此之外，其余的都是一般的敌人。建议进去后先利用狙击枪干掉敌人后，引起敌人注意，一网打尽。后面部分有一个大门可以作为掩护，难度并不高。需要注意的是情报碟在狙击手上方，也就是船的上边，因此要跑到该位置才能拿到。

骇客巢穴 挑战
“HACKERS”DEN

开场后需要注意中央的狙击手，满地都是地雷要小心。从左边进入，中间有一个敌人在路上，顺便干掉。下去后可以看到高价值目标和另外一个普通敌人在。可以迅速捆绑高价值目标后秒杀另一个敌人，从侧面的门到达A点。黑入后往上方平台前进，遇见激光阻挡的门可以扛着敌人的尸体走过去，按照这种方式到达B点，黑入。走到外围的一个满是激光的小塔，在进入A入口的附近位置，爬上去可以取得情报碟。到C地点位置，先通过布满激光的隧道后，干掉下方一个人，下方有一部笔电。利用中央平台爬上去，等敌人接近拉下来。之后开枪打掉两个监控器，敌人就会走过来，乘机干掉敌人。最后按照原路返回起点即可。

瑞士大使馆 挑战
Swiss Embass

需要挨过五波敌人的攻击，开场后直接往右手边上去，取得情报碟。再跑进右手边，深处2楼有笔电可以侵入，不过要先提前打掉摄像头。前三波敌人比较好对付，由于都是从前门进的，可以站在比较开阔的位置狙击。第四波敌人从后门进，一定要拉好和敌人的距离。第五波需要先抓住两个高价值目标，尽量躲避在他们落单的时候解决，再杀完剩下的人即可。

血钻石矿区 挑战
Blood Diamono Mine

开始后上方有一个狙击手，下方有两个人巡逻，其中一个戴着头盔。从中间的楼梯往上爬，这里有四个敌人，干掉后往下方平台移动，有一个重装甲的敌人在，可以利用高处优势来暗杀，这里可以破坏摄像头，会有另外一个人跑来送死。右边的小屋子有笔电可以入侵。

第二部分开始有三个敌人在，沿着道路直走下去，到最后一个分叉口下去，注意有摄像头在。下去后有两个敌人。朝着没有摄像头的另一条路走，干掉下方的敌人后，到小房间干掉干扰和放出侦查小坦克的人。这样就可以使用声纳了，这里有情报碟可以取得。接着往下的道路，潜入前进，前方有两个重装甲敌人和一个高价值目标，建议先把灯打掉会比较安全，因为那是重装甲敌人的必经之路。等他走到灯照射外的距离时干掉，然后高价值目标会闻讯而来，捆绑后干掉最后一个敌人就可以了。

埃及大使馆 挑战
Egyptian Embassy

情报碟在左边的建筑物里，需要先从旁边的管道绕到广告牌位置，往下一点再爬进去，在沙发上就是。笔电则在正前方的门里，但是屋里有镭射线和监控在，一旦被发现笔电马上就会被毁。建议在第一波的时候不要被敌人发现，杀到剩下一个人的时候，扛起他的尸体，走进去后马上放下，打掉摄像头再黑入笔电。这几波敌人没有什么特别的，到了第五波的时候需要抓住两个高价值目标，而且三个方向都有狙击手在。建议带上狙击枪，站在中央平台那狙击即可。

俄罗斯大使馆

挑战

Russia Embassy

在一个小房间内有一部笔电可以入侵，建议以笔电为正面，躲在另一侧门，等待右边的敌人进入的时候干掉他，扛着他的尸体通过镭射线侵入笔电。情报碟虽然在对面楼，但是需要先爬上这层楼的上面，利用滑索滑动过去拿到。敌人一共有五波，最后一波也需要抓住两个敌人。这里推荐一种方式，在那情报碟和对面的楼之间穿梭前进，利用狙击枪先在平台上攻击敌人，等到敌人聚集起来的时候跑到拿情报碟的地方，来回穿梭可以利用优势轻易地击倒敌人。

走私者建筑

挑战

Smugglers Compound

第一个场景中车后的两名敌人可以两人合力从高处跳下同时暗杀，此后前方左右各有两名敌人，再前面有包括一个盾牌兵在内的4个敌人。锁降后正前方有两个敌人，稍远还有一个带头盔的敌人，直接上前一一暗杀即可。左侧的河道和右侧的山坡上各有一个敌人，其中右侧山坡上的敌人可以爬到峭壁上从上方轻松解决。此后上桥，桥上包括高价值敌人在内一共有五个敌人，此处建议一个人从桥下绕到后面前后夹击，全部解决后安放炸药，进入下一个场景。滑索过后进入一个村庄，正前方和右边各有一个狙击手，两个狙击手的楼下分别放着情报碟和笔电，非常容易找到，另外注意此区域有只狗在，建议优先解决。通过此区域后，两人交替使用UAV前进，此处徒步前进的人注意安全，引出敌人后可以标记好方便使用UAV的队友击杀，如果有机会可以换上把冲锋枪，因为完全是突击所以无需担心暴露的问题。

飞弹工厂

挑战

Missile Plant

此关开头处强制潜入，被发现则直接任务失败，注意本关中每个通过场景的大门都是要两个人到齐才能打开的，所以推荐两人一起行动。第二个区域内有本关的情报碟，在场景中间的卡车的车厢上。本关需要注意的地方是河道里要小心地上的地雷，如果看不清可以打开夜视镜。翻过高墙后来到的区域刚进来时是没有照明的，此时迅速朝目标地点奔跑前进，速度快的话便能在照明恢复前到达大门。进屋后的战斗一共有四波，其中最后一批增援敌人中有一个带头盔的敌人便是重要目标。屋内还有本关的笔电，就在第二次按开关的屋子里，非常容易找到。

Voron基地

挑战

Voron Station

本关的刚开始的区域内有两只狗，建议从左侧或右侧向前推进一点后将两只狗吸引过来击杀，没有狗的骚扰后无论是溜过去还是清兵都变得轻松很多。第二区域内的一个戴头盔的敌人是本关的重要目标，另外本区域还有一个盾牌兵需要小心。第三区域刚进来不要着急往前走，左边的阳台上有情报碟，需要从爬左侧的黄色水管爬上去取得。前方基地有两条路可以走，一条是翻墙进入，另一条是右侧的一个水管，两人都到齐后按A准备，可以将后准备的人推上去。此后的战斗没有什么难点，当来到一个正门口对面就站着一个敌军的区域后，要从左边的管道走，从管道出来后左转屋内有一名敌人，不被发现的情况下解决这名敌人后便可在这个屋里左边的桌上找到本关的笔电。关底破门而入后两人会分别用手机扫描一名敌人的脸，此时用右摇杆控制准心的中心在敌人的鼻子附近即可快速完成扫描，率先完成扫描的玩家可以解锁成就“审问高手”。

弃城

挑战

Abandoned City

本关有许多狙击手和装甲兵，建议其中一人带上一把消音的狙击枪。关卡开始处有便许多狙击手，但只要贴边走就可以轻松绕过绝大多数敌人。到达索降的地方时两人要分开，左侧的视野更加开阔可以看到后半个区域内的两名敌人和一个狙击手，建议带狙击枪的玩家选择，另外本区域的战斗如果触发警报会引来大量敌军增援。汇合后开门，出门右前方的平台上有情报碟，通过前记得先爬过去取得。此后到达一个需要拉AB两个开关的区域，此区域中二楼的一名敌人是本关的重要目标。经过消毒后躲过摄像头进门，本关的笔电就在正对面的二楼，也就是当前任务提示的方向的房间里，房间里还有一左一右两名敌人。在二楼大门集合后需要按顺序按4个开关，此时区域中敌人是无限的，尽量利用天花板移动，也可以一人吸引敌人注意另一人趁机按开关，全部四个开关按完后便不再刷人了，清掉区域内的所有敌人后即可通过。接下来的部分一人负责搬人另一人掩护，建议狙击手留下掩护队友通过后再迅速冲到平台上。最后在平台上的战斗一定要格外小心，此处如果死亡或读档的话会出现不刷新敌人的bug导致无法过关，如果遇到bug只能退出游戏从头再打一遍。全灭敌人后飞机到来，Briggs的全部合作任务结束。

全成就获得指南

本作的成就的设计非常巧妙，几乎与游戏的系统息息相关。因此玩家需要精通游戏的各项系统才能顺利达成全成就。建议玩家先通关一遍，在通关的时候可以顺便将主线任务的收集给完成，将武器和帕拉丁升级到一定程度后挑战游戏的挑战任务并且收集。等到对游戏的系统、敌人路线和关卡设置都熟悉的情况下，可以选择最高难度并尽量全程潜入通关，解锁不杀人和最高难度通关的成就。不过这两个成就非常难拿，建议放在最后完成。对于风格打法的关卡，可以不用先刻意完成，等到后期再进行挑战，其实在掌握了打法后不难完成，至于在线奖成就的取得，在后文有所说明，就不累述了。大致需要30 个小时才能全成就。

成就数量	1000G/47个
难度	5/10
在线成就点数	280G/9个
全成就时间	30小时以上
有无会错过的成就	无
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

Asset Retrieval
10G

成就说明： 以任意难度完成Safehouse

Ambush Escaped
10G

成就说明： 以任意难度完成Insurgent Stronghold

American Consumption Prevented
10G

成就说明： 以任意难度完成American Consumption

Terrorist Factor Turned
10G

成就说明： 以任意难度完成Private Estate

Tracker Placed
10G

成就说明： 以任意难度完成Abandoned Mill

Iranian Intel Retrieved
10G

成就说明： 以任意难度完成Special Missions HQ

American Freedom Averted
10G

成就说明： 以任意难度完成Transit Yards

Infiltration/Interrogation
10G

成就说明： 以任意难度完成Detention Facility

Paladin Restored
10G

成就说明： 以任意难度完成Airtrip

American Fuel Engaged
10G

成就说明： 以任意难度完成LNG Terminal

4th Echelon Status Confirmed
30G

成就说明： 以任意难度完成Site F

4th Echelon Commendation
60G

成就说明： 以真实难度完成战役

4th Echelon Officer
100G

成就说明： 完美难度完成战役

取得方法： 这个成就的难度可以算得上是数一数二的，由于该难度下敌人会迅速地发现玩家身影，而且给予玩家的伤害很高，声纳的范围也变小，因此建议在熟悉了游戏的关卡设计和敌人的配置之后再完成。

HVTs Secured
10G

成就说明： 捕获20个高价值目标

取得方法： 高价值目标必须近战才能捕获，尤其要注意戴头盔的重要目标必须在没被发现的情况下背后偷袭才能捕获，而且目标一旦被杀死，就必须重新开始任务才能进行收集。此项收集要素必须通过当前存盘点后才会记录。

Intel Acquired
10G

成就说明： 收集24个情报碟

取得方法： 取得后会立即算入收集列表里面，即使不完成关卡或者死亡也没有问题。

Data Security
10G

成就说明： 侵入23部笔电

取得方法： 因为某些电脑有自毁程序，一旦被发现就会马上销毁，因此必须在潜入状态下收集。遇见有镭射线的地方，需要扛着敌人的身体通过。

Upgraded Gear Accessed
10G

成就说明： 为一把枪购买所有的升级

取得方法： 进入游戏后立刻上楼找Charlie升级武器，开始给的70000便能将默认手枪升满，此后立即退出游戏读档重来即可。如果错过了开头的机会，则建议升级特殊武器中的十字弓，这把武器只有三个配件，而且第三个配件催眠弹更是不杀敌通关成就的必备武器。

C&C Optimized
20G

成就说明： 完整升级总部

取得方法： 和Grim对话后即可进入飞机升级菜单，由于游戏中的金钱并不难取得，要完整升级并不困难

Tactical Style: Ghost
25G

成就说明： 在7个任务中精通魅影风格

Tactical Style: Panther
25G

成就说明： 在7个任务中精通猎豹风格

Tactical Style: Assault
25G

成就说明： 在7个任务中精通突击风格

取得方法： 这三个成就要求在任意7个任务中达到目标分数，具体如何获得特定风格的分数请参考前文。进度可以在ShadowNet的Progress页或者Briggs处查看。推荐选择正常难度，因为正常难度是获得精通所要求的最低难度，更高难度下虽然杀敌获得的分数更高，但是目标分数也相应提高，可谓得不偿失。

Enhanced Lethality Demonstrated
10G

成就说明： 于14秒内使用处决击倒6名敌人

取得方法： 选择Charlie的支线任务第一关Pakistani Embassy，难度选简单，装备全穿加护甲的。当到达第二波时，提前等着马路中间，敌人只会从左右两边的两个门进入，标好三个人后选择人较少的一边上前近战，等待被标记的三个人进入射程发动处决，然后迅速寻找下一个目标上前近战并标记另外三个人后迅速发动处决，靠着低难度和超高的护甲扛下来是没问题的。难点在于发动第一次处决后要迅速找到下一个目标近战攻击，然后在挨打的同时标记出另外三个敌人，多试几次就能成功。

Evidence Concealed
10G

成就说明： 藏匿5个尸体

取得方法： 本成就是累计的，即使不刻意去拿在通关的过程中也会自热而然的解掉，如果想刻意去解本成就的话可以选第一关，击倒敌人后前面就是一个垃圾箱，将尸体抱起丢进去后读取上一个检查点重复即可。

Distraction Tactician

10G

成就说明：吸引敌人过来，他们在调查时不被发现下击倒他们

取得方法：可以利用吹口哨等方式吸引敌人过来，然后绕到他们后边击倒或者离开一段距离用枪打倒即可。

Tri-Rotor Functionality

10G

成就说明：使用三翼小型无人机关闭一个安全装置

取得方法：购买三翼小型无人机并升级至第二级。建议选择第六关Special Missions HQ，在关卡开始的地方放出飞机，沿路飞向附近的一个摄像头，对着摄像头发射脉冲即可。

Hostile Shield Secured

10G

成就说明：徒手击倒一名持盾的重装兵并取得他的盾牌

取得方法：在主线任务的Special Missions HQ中会遇到一名持盾敌军，击倒后捡起盾牌便能获得此成就。如果错过了可以选择Kobin的支线任务第一关Opium Farm，在开始不久的地方便有一个持盾敌军。注意此成就要求不被敌人发现的情况下击倒持盾敌军，强行杀死后即使捡起他掉落的盾牌也是无法获得此成就的。

Hostages Secured

10G

成就说明：拯救Transit Yards中的人质

取得方法：关卡开始时带上升级满的十字弓和催眠手榴弹，到关底最后一个车厢时会有两个敌人抓起人质当挡箭牌，朝两人中间丢一颗催眠手榴弹或者冲两人一人来一发十字弓的催眠弹即可轻松解救人质获得成就。如果不介意杀人成就的取得，直接利用处决或者瞄准射击都行。

ShadowNet Online

5G

成就说明：取得ShadowNet的最新消息和挑战

Mission Footprint Zero

10G

成就说明：完成的单人游戏的过程中不被发现

取得方法：低难度下可以轻松获得，即使暴露警告完全变白，只要这时迅速击杀该名敌人即可，只要暴露警告没有变红过过一关就行，熟悉关卡路线后并无太大难度，被发现只要读取上个存盘点依然可以获得此成就。推荐Safehouse和Airtrip关卡。

No Kill Option Engaged

50G

成就说明：不杀敌完成全部战役关卡

取得方法：不可以使用手枪等火器杀敌，不可以使用匕首近战杀敌，不可以将敌人从窗口或栅栏处拽下去。但是可以使用徒手近战击倒敌人，可以在徒手的情况下从高处跳下击倒敌人，可以使用催眠手榴弹和十字弓的催眠弹等Ghost风格的武器击倒敌人。每一关的完成情况可以在选择任务的时候按RB切换到第二页，第二项便是说明是否已达成本关不杀敌的目标。推荐装备催眠手榴弹和十字弓的催眠弹，遇敌就用催眠弹放倒，其实和用手枪打没多大区别，只是射程短了些，或者被发现了直接逃跑。

Combined Op Successfu

10G

成就说明：与一名队友完成合作模式任务

Infiltration Operator

30G

成就说明：完成全部Anna Gr í msd ó ttir的支线任务

Extraction Operator

30G

成就说明：完成全部Charlie Cole的支线任务

Combined Operator

30G

成就说明：完成全部Isaac Briggs的支线任务

取得方法：他的关卡需要合作才能完成，单独一个人不联网的话是无法完成的。

Hunter Operator

30G

成就说明：完成全部Andriy Kobin的支线任务

Elite Killing Team

15G

成就说明：与一名队友进行双处决击倒一名戴头盔的敌人

取得方法：合作任务中经常会遇到戴头盔的敌人，标记好后两人靠近，敌人进入射程后会有进行双重处决的提示，队友同意后发动双重处决，可以直接干掉戴头盔的敌人。

Lead Interrogator

10G

成就说明：在VORON Station基地中赢得合作模式

取得方法：VORON Station是Briggs支线任务的第三关，流程中会有一段使用手机扫描人质脸的部分，此时使用右摇杆保持手机扫描脸部，两个人中率先完成扫描的人获得此成就。

Support Ops

15G

成就说明：在SvM模式中助攻队友10次

Lethal Versatility

100G

成就说明：在SvM模式中的每一个模式中都赢得一场比赛

Firearm Accessed

15G

成就说明：解锁一个佣兵的轻机枪

取得方法：在购买了佣兵的自定义装备槽后，自定装备购买两把轻机枪中的任意一把。两把轻机枪都需要一个解锁币。

Personal Kit

15G

成就说明：解锁一个自订的多人连线装备槽

取得方法：首先需要在SvM中到达5级，然后花100000元加一个解锁币购买一个装备槽。

Trusted Agent

50G

成就说明：在SvM中达到等级10级

Rated Hacker

25G

成就说明：一场黑名单或标准模式的SvM游戏中骇入一台主机

Rated Intel Courier

15G

成就说明：在撤离模式中扮演佣兵成功携带情报返回基地

Rated Aggressor

15G

成就说明：在上传控制模式中扮演间谍成功占领一个据点

Officer of the Day

15G

成就说明：完成一次每日挑战

Seven Day Duty Shift

30G

成就说明：完成一次SvM每周挑战

取得方法：挑战可以在ShadowNet中查看完成进度，剩余时间等信息。

多人成就刷法

本作的多人成就最少只需两人就能全部拿到。"解锁币"从5级开始只要升级就能获得，10级时能累计获得14个，解成就肯定是够花的了。

首先说每个模式赢一场，除Team Deathmatch外其他四个模式都可以单人开始游戏并获胜，方法如下：classic、blacklist、uplink control三个模式选间谍，就是下面的队伍，extraction模式选佣兵，就是上边的队伍。所有模式的数量设置都调成最少，speed选instant，之后开始游戏后直奔目标地点，达成后会换边，换边后按start暂停游戏，返回大厅，系统会判定为你获胜了。Team Deathmatch需要两个人，每边一个人，设置好获胜所需杀敌数最少回合时间最短即可。

在解每个模式赢一场的过程中，会将其他三个在特定模式达成条件的成就解除。

十次助攻同样需要两个人，选Blacklist模式，Hack Limit为3，Hack Speed为Instant，两人都选间谍，去同一个终端机，两个人靠近站，一个人开始黑终端机，另一个人站在旁边获得助攻，重复10次即可。

单人刷等级的方法可以照着上面刷助攻的方法设置，选间谍黑完三个终端机，换边后就返回大厅再开，不算读盘时间一局大约1分钟左右，基本上一盘就能升一级，10级也就二十多分钟的事情。

《真·三国无双 7》是本世代素质最高的一作《真·三国无双》,原本游戏在亚洲范围内是 PS3 独占。但它最终在 4 个月后移植 X360,而且是直接推出中文版,比欧美版的发售日还早,不能不说还是很有诚意的。不过游戏在移植时也出现了不少问题,好在这些问题如今已经得到了修复,如今 X360 玩家已经可以专心体验本世代最好的《真·三国无双》了。

文 纱迦　美编 心の永恒

真·三国无双 7		Koei Tecmo	动作
X360	真·三国无双 7		繁体中文版
	2013 年 6 月 27 日	1 ~ 2 人	新台币 1980 元
	无对应周边		

基础知识

游戏准备了相当详细的教学课程，在标题画面中用导字作为标记。本作的教学课程做得非常详细，甚至可以说是详细得有些过头。教学课程分为魏蜀吴晋四个势力进行，不过内容大同小异。

版本须知

X360 版因为发售日晚了 PS3 版 4 个月，因此游戏一上来自带 PS3 版的最新更新，和 PS3 的初版相比，变化主要有：

・修正了将星模式存在的不少问题，如部分特别台词不能再生、访客获得的报酬无法保存的问题。

・修正了部分动作导致死机的问题，如王元姬空中无双、大部分角色的觉醒乱舞。

・修正了游戏系统的部分错误，如部分事件再生前后停止、在大本营中按 START 键有时无法调出菜单、对部分物体攻击无效等等。

・修正了游戏平衡性和其他 BUG，如虎战车高速无限复活、张苞的 EX 攻击指令错误、王异的无双判定、自由模式结局分歧关卡 IF 无效等等。

・追加了真・觉醒乱舞后掉落的道具可以自动回收的功能。

・追加了武器列表可自动排序的功能。

・武器进行强化锻炼后的结果不再完全随机。

至于 PS3 版中霸道过头的旋风，官方已默认为正常设定，图省事的玩家可以多加利用。

但 X360 版的初始版本存在着一些新的问题，这主要表现为：

・在线游戏时作为 2P 加入的玩家有几率掉档。

・最终成就“真・三国无双”无法获得。

・部分关卡存在严重的拖慢、掉帧情况。

官方随后推出补丁修正了以上问题。我们强烈推荐玩家对游戏进行更新之后再开始游玩。

画面解说

①**敌将情报**：表示敌人的姓名、体力、武器和相性。武器的图标代表种类，图标的颜色代表相性。蓝为天，绿为地，红为人。

②**目标指示**：显示目前正在与玩家对战的敌将。当敌将不在屏幕内时画面中还会有箭头指示，但此功能对多名敌将无效。

③**相性情报**：蓝色水晶表示玩家有相性优势，红色感叹号表示玩家处于相性劣势。两者皆无则表示相性对等。

④**觉醒槽**

⑤**无双槽**

⑥**体力槽**

⑦**装备武器**：左边表示当前使用的武器，右边表示备用武器。图标代表种类，颜色代表相性。

⑧**击破数**

⑨**地图**

⑩**士气和剩余时间**

本作不再于游戏界面上显示状态上升效果，不过玩家可以从游戏画面中自行判断。如果玩家手上的武器发出金光，代表当前处于攻击力 2 倍的状态；如果玩家身上放出白光，代表当前处于防御力 2 倍的状态；如果玩家在移动时出现残影，代表当前处于移动力增加的状态。不过残影只会出现于开始移动的瞬间，在移动过程中不会再次出现。

键位说明

键位	效果
左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	调整视角
START	调出菜单
X	普通攻击
Y	蓄力攻击
A	跳跃/上、下马/爬梯子
B	无双乱舞
LB	防御/受身
LT	召唤马匹
按住LT	快速上马

键位说明

键位	效果
RB	易武攻击
RT	切换地图
RS	觉醒
Y	C1
XY	C2
XXY	C3
XXXY	C4
XXXXY	C5
XXXXXY	C6

主要模式解说

自由模式自 6 代之后再次回归，不仅收录了故事模式的全部关卡，而且对部分关卡追加了用敌势力来过关的新玩法。而全新的将星模式依然是随机关卡，但无论是趣味性还是实用度都远胜于 6 代的战史模式！

故事模式

本作分为魏、蜀、吴、晋、他这 5 个部分。魏、蜀、吴、晋的故事都有正史和假想两个结局，他势力的故事则是若干个独立的关卡。导则是教学模式，同样分为魏、蜀、吴、晋这 4 个势力进行。这回的故事模式改为每关可以从 2 ~ 4 名角色中选择进行，但依然不能自由选择坐骑。

自由模式

故事模式的所有关卡均可在这里选择，部分在故事模式中只能选择单边进行的关卡在自由模式中还可以用敌势力来过关。自由模式可以自由选择角色来挑战，而且可以自由选择坐骑。在故事模式中打过的关卡成绩也会被直接继承到自由模式，这样在完成“打过全关卡/在最高难度下打过全关卡”的成就时就无需从头来过了。

将星模式

本作的原创模式，玩家通过战斗来收集素材、召集同伴，最终目的是建成铜雀台。该模式主要用来赚钱和素材，用来培养武将和打造武器。同时也有丰富的收集要素。注意该模式中可选择的角色并不等于在故事模式和自由模式中可选择的角色，开始游戏时玩家只能从目前已经从故事模式和自由模式中打出来的武将中挑选一人来进行游戏。在实际游戏中只要将其他无双武将收为同伴，就可以选择他出击，但这并不代表该武将已经可以在故事模式和自由模式使用。

同一角色的能力在所有模式中都是共通的，由于在故事模式中出现的角色天生就有一定级别，因此玩家不必急于在将星模式中先行培养。

鉴赏室

可以查看角色造型、对话台词、过场动画、武器收集等要素，当武将打过故事模式的全部关卡后，可以在画廊模式中查看所有秘藏武器的入手方法。

易武攻击

本作中玩家可以同时携带两种不同的武器上场，但在本作中进入战场后就不能再更改装备的武器。

在战场上按RB就可以在装备的两种武器之间进行切换，在切换的过程中还会发动易武攻击。易武攻击的形式和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。具有特殊效果的易武攻击，在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按RB发动的，也有部分武器在按RB键切换到该武器时也会发动易武攻击效果（例如方天戟）。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。另外易武攻击可以通过长按RB键来控制发动的时间，部分武器在长按RB键后还会发动特殊效果。

无双乱舞

本作的无双槽采用分段式，初始只有1条，升级后可以增加到3条。无双槽的增加方式和过去大同小异，包括攻击敌人、受到攻击、红血时自动回复、在战场上吃到老酒或玉玺，此外坐骑也拥有自动回复无双槽的技能（如绝影）。

本作的无双乱舞采用点放式设定，无论玩家是点击还是按住，放出来的效果都是一样的，而且每次只消耗1条无双槽，不存在多级无双的情况。无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。本作每名角色都有3种无双乱舞，初始只有无双1，通过升级即可获得另外两种无双，全角色的3种无双发动方法是共通的，详见下表。

本作也有真·无双乱舞的设定，发动条件同样是红血，也有技能可以在非红血状态时发动真·无双乱舞。此外激·无双乱舞也是有的，在双打（包括联机）时，两名玩家靠近时身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下B键就可以发动。在将星模式中靠近护卫武将时也有电流出现，此时按B键即可自动转为激·无双乱舞。

种类	指令	习得条件
无双1	地面时按B	初期即有
空中无双	空中时按B	11级解锁
无双2	按住RB键后按B	24级解锁

EX攻击

游戏中每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记。武将在使用得意武器时才能发动EX攻击，指令为特定段数的C系攻击后按Y。EX攻击发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX攻击也分攻击型和辅助型两种。本作的77名角色都各自对应77种得意武器和77种EX攻击。

EX攻击的指令可以在按START键出现的菜单中查看，EX攻击是各武将初期即有的招式，但由于C5、C6需要级别达到一定的程度后才能学会，因此EX攻击在C5、C6之后的角色在初期就无法使用EX攻击。

天地人系统

本作引入了武器相克系统，所有武器都分为天、地、人三种相性。游戏中玩家可以使用的77种武器中，每种武器又分为7个级别，除了有固定拿法的秘藏武器的相性固定为天之外，其他6个级别的武器的相性均不固定。

天、地、人三种相性会按照、天克地、地克人、人克天的关系，构成有如石头剪刀布的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响，还对部分新系统有直接关联。观看武器图标的颜色可以很方便直观地看出武器的相性，蓝色为天，绿色为地，红色为人。当玩家克制敌将时，不仅攻防加强，而且可以发动旋风连击；当玩家被敌将克制时，不仅攻防减弱，而且玩家除投技和无双外的招式均无法对敌将造成硬直，但可以发动易武反击。友军NPC和除敌将外的其他敌人没有武器相性的设定。

旋风连击

旋风连击是玩家克制敌将时才能发动的技巧，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个蓝色的水晶，这就是气魄槽。除无双技外的任何攻击都可以削减敌将的气魄槽，而当敌将的气魄槽被打成零时再以地面攻击命中他，就可以发动旋风连击。敌将被打至空中时，一样可以发动旋风连击，而且空中连击能够更快地削减气魄槽。

旋风连击发动后无需按键即可自动追击，追击过程中全程无敌。旋风连击是高伤害、大范围的技巧，发动中对于目标敌将外的敌人也造成伤害。旋风连击中无法使用其他攻击手段，仅在收招阶段可以用无双技进行追击。旋风连击打中多名敌人时连击数很高，可以快速积蓄觉醒槽、无双槽。在玩家没有好的相性武器时，旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

易武反击

易武反击是玩家被敌将克制时才能发动的技巧，此时敌人头上会出现红色的感叹号。在这种情况下只要在敌方武将发动蓄力攻击，就会出现绿色光芒提示，这时发动易武攻击就会自动进化为易武反击。易武反击的形态和易武攻击完全不同，不仅会将敌将击飞并自动切换为另一种武器，而且会在短时间内进入攻防加倍的状态，同时受到攻击也不会出现硬直，可以借此来一举扭转不利的局面。易武反击同时也可以大幅增加觉醒槽。

由于易武攻击是可以用来取消普通攻击的，因此当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击，也可以按RB来发动易武反击。但如果是被敌人打成硬直状态了，就无法用易武攻击来反击了。另外防御状态中也可以使用易武反击。

觉醒

4代独创的觉醒系统再次回归。和4代通过击破数来获得觉醒印的方法不同，这次游戏有专门的觉醒槽，只要蓄满即可按RS发动觉醒。增加觉醒槽的方式是攻击敌人，而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。发动觉醒状态后，玩家的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加，同时受到敌人的攻击也不会出现硬直，而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后，觉醒槽会不断减少，减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中，无双槽会变为一条不分段的计量表，长度则取决于角色的等级。拥有3条无双槽时，觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按B发动觉醒乱舞，而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束，因此一般来说都是到最后阶段发动比较合算。

觉醒乱舞的方式和6代之前的无双乱舞比较相似，按住B不放可以持续攻击。用觉醒乱舞对敌人造成一定伤害后，就会自动升级为真·觉醒乱舞。真·觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化，另外在结束之前会追加新的攻击。在乱舞途中如果吃到老酒、玉玺，无双槽依然会增加，从而延长乱舞时间。如果玩家事先有意识地在战场上打出一些老酒、玉玺，一个觉醒乱舞放一两分钟也不是问题。

成长强化

武将的强化分为两个方面，分别是人物的成长和武器的获得。本作要想练满一名角色的话比较简单，可以直接花钱把角色能力买满，但角色成长的数值是随机的。不过即使到最后能力没满，也可以花钱搞定。

角色能力

本作角色的能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值。无双槽由于采用分段式，所以各角色之间不再有长短的区别。3种能力的成长方式有两种，分别是升级和购买。本作中每名角色的最大等级为99级，每升一级时角色能力都会得到成长，但具体数值是随机变更的。当达到99级时角色的3项数值大约是700多点，而实际上最大值是1000。这剩下的200多点数值就只能通过在将星模式的学问所中购买。要想让一名角色的能力达到最大，大约需要200万的金钱。

升级的方法和过去一样，过关时根据玩家表现就能拿到经验值，另外打败敌人（特别是用真·觉醒乱舞）也有机会出现增加经验值的道具。不过比起老老实实地升级来，本作赚钱明显更简单，嫌麻烦的玩家不如直接花20万买满算了。

级别	解锁要素
11	通常攻击5、空中无双
18	C5
24	通常攻击6、无双2
29	C6

系统适性

系统适性代表武器和角色的契合度。系统适性最高为4星，最低为1星。系统适性会随着等级上升而增加，但每个角色的系统适性是天生就固定好的，在查看角色资料时，如果发现他对某种武器的系统适性为1颗金星+3颗黑星，即代表该角色对该武器的系统适性目前为1星，但可通过升级提高至4星。

系统适性只影响攻击力加成以及发动特殊动作。特殊动作限定于4星才能发动，全部武器一共有4种。通过装备对应武器的天赋技能，可以在系统适应不足4星的情况下发动特殊动作。以下是4种特殊动作的效果：

名称	作用
轻功	在攻击或空中按A键可以使出高速移动，用来逃命或取消硬直很不错
无影脚	蓄力攻击中按X键可以使出突击，熟练掌握后可以形成有效追击
转身	受到攻击时按A键可以使出紧急回避，用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加范围打击效果，增加乱军中的安全系数，但也会影响部分招式效果

武器概述

本作共有77种武器，每种武器共有7个级别的设定，这个级别并非是游戏内定的，而是以画廊中武器的排列从上到下命名的，这7级武器的区别如下表所示。

在可轻易购买的武器中，4级武器是最佳选择。在将星模式满级的武器屋中即可直接购买。5、6级武器的获得比较麻烦，共有三种途径，分别是：在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里选择赌博购买、将星模式连战后的奖励。在修罗难度下故事模式的最后几关中，5、6级武器的出现几率大幅增加。至于7级武器也就是过去系列传统的最强武器，在后文会详细介绍拿法。

本作可持有的每种武器数量不设上限，但全部武器加起来有一个数量上限，超过这个上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况就要卖武器。卖武器也是本作重要的经济来源，如果是在战场上出现武器全满的情况（例如打出秘藏武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能在武器选择画面中按X键选择扔掉了。

级别	标识	备注
1	1颗银星	–
2	2颗银星	–
3	3颗银星	–
4	4颗银星	–
5	1～3颗金星	独有武器，属性级别高，不可锻炼，低几率获得
6	1～3颗金星	独有武器，属性级别高，不可锻炼，低几率获得
7	5颗金星	秘藏武器，需要满足特定条件才能获得，不可锻炼

武器属性

本作中每种武器最多可以有6种属性，每种属性的最高级别为10级。本作的武器属性实际上包含了传统意义上的武器属性以及武器附加能力这两种类型，不过按照游戏中的设定都统称为武器属性，下面将分类对全属性进行详细说明。

武器属性

名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发

本作的兵器属性和兵器附加能力是混在一起的，属性依然是只有可以带属性的招式能发动，如大部分C技。属性分为火炎、冰结、雷击、斩击、旋风、病毒、闪光七种，平衡性相差很大。

1. 火炎：和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血，但即使是10级炎属性的减血速度也很低，不推荐。

2. 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并有少量伤害加成。和之前作品的不同之处在于本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且被冰冻的人死亡后不会像以前那样立即破冰倒下，而是继续保持冰冻任玩家鞭尸，直到自然解冻，导致玩家不能迅速吃掉东西走人。冰属性虽然安全，但附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，还是实用性低了不少，一般用在冰住敌人后配合强力的攻击如无双之类，实现不浮空的地面伤害。

3. 雷击：命中敌人后附加个雷击，雷击有一定威力和范围可以打到边上人，并且有一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。但是由于本作中气绝作为一种兵器附加能力独立了，因此雷属性的气绝效果就没了，实用性也随之下降。

4. 斩击：一定几率对杂兵以及旅团长（含旅团长）以下的无名大众脸即死。一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。这次斩击的比例伤害是随机出现的，因此更像5代的一闪。由于在一些修罗高星关卡中门番、旅团长、游击队长甚至普通小兵都是长长一条血，因此斩属性的实用性依然是非常高的。

5. 旋风：本作最强属性。作用为必定追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害，且防御不能。斩属性是一定几率才出比例伤害，风属性倒是必出的，凡是有多段属性招式的兵器配上风属性都是秒人如儿戏。

6. 病毒：和3代的毒属性类似，使对方进入中毒状态，中毒状态时受伤增加，10级的毒约能增加30%的伤害，单独用的话暴力程度还是不够。

7. 闪光：全新的属性，大致可以理解为打中时先给对方身上埋个炸弹，继续攻击对方到一定伤害时就会发出一个和诱爆、爆花一样的爆炸，威力也不大，因此用途很小。

毫无疑问，旋风是本作当之无愧的最强，最典型的代表就是夏侯渊的秘藏武器——“破魔空穿弓”，带有10级旋风，C2或C6都是一秒解决任何人的。其次是斩击，高难度下用处很大，再次是雷击，至少还是有比例减血的。剩下的几个没比例减血的里，冰结和病毒强一些，火炎和闪光就较弱了。

武器附加能力

名称	效果
荆棘	将所受伤害的部分值回弹给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增加
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
爆花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力2倍效果
脱兔	红血时起身，附加移动力增加效果
裂帛	受身成功时会对周围的敌人造成伤害
相扬	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
欢呼	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱
激昂	无需红血即可发动真・无双乱舞
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害

本作的兵器附加能力相当丰富，就连《无双大蛇》系列都难以匹敌。而且很多附加能力都颇为实用，不同的能力可以配合不同的打法。

1. 荆棘：挨打时，在对手身上出现个黄色小爆裂，不但使其出硬直而无法继续攻击，还能将一部分玩家角色挨打伤害返还给他，10级时就是完全返还，他打你500体力，自己也掉500体力。这个能力在修罗难度下十分有用，敌将打你一下，自己就硬直了，根本没法连击，自然就不存在被连到死的情况。不过需要注意的是，当兵器相性被克时，对手是无硬直状态，因此只能返还伤害，不能断招，至于敌将出旋风连击或放无双，由于是无敌的，连返还伤害都不能，需要留意。另外伤害返还不能致死，最多只能使敌将空血。

2. 方圆：可以360度防御，被围殴时十分有用。

3. 狂乱：体力越少，对敌伤害越高，和《无双大蛇》的背水类似。由于本作的暴力属性不少，因此狂乱的用途不是很大，在修罗难度很有可能因此送命。

4. 猛攻：攻击上升防御下降，类似于以往的背水护符。和狂乱一样，实用性不高。理由同上。

5. 铁壁：防御上升，攻击下降，这个正好是猛攻反过来。如果这把兵器上有旋风或斩击或雷击，而这兵器的招式里又有多段属性的，那么带铁壁还是很好的，因为比例伤害和自身攻击力无关，加点防也是很好的。

6. 乱击：提高无双的伤害，10级大概提高20%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的人来说，相当有用。

7. 连击：随着 CHAIN 数，伤害有逐渐提高的加成。就是《战国无双》的乱击，由于一个觉醒无双一般都能有很多 CHAIN，因此也是有用的。

8. 神速：提高出招速度，和《无双大蛇》的神速不同，全部招式都可以加速。出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、朴刀、偃月刀之类的，带上 10 级神速后会强得多。但是，一些本身出招很快的，如细剑、镖之类的，如果带了很高级别的神速，出招时比较容易按错招式。

9. 连锁：连击的持续时间延长，不容易断，总体来说没什么用。

10. 疾走：击破敌将后会追加掉落韦陀天靴，还不是必掉，总体来说没什么用。

11. 治愈：攻击对手时恢复自身体力，类似《无双大蛇》的吸生。由于加得比较少，因此总体上不如另一能力凯歌。

12. 高扬：提升攻击对手时增加的无双量，加得也比较少，因此也并不如另一能力咆哮

13. 开眼：提升攻击对手时增加的觉醒槽量，加得也比较少，因此也并不如另一能力胜哄。

14. 凯歌：打死敌人时恢复一定的体力，由于增加量比治愈多，因此比治愈实用。

15. 咆哮：打死敌人时多增加一定量的无双，实用性大于高扬。

16. 胜哄：打死敌人时多增加一定量的觉醒槽，加得比开眼多，因此更实用。

17. 诱爆、诱雷：任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂 / 雷击的雷电，但追加的是相当于 1 到 2 级的闪光 / 雷击的爆裂 / 雷电。其中爆裂范围较大，威力较小，雷电范围小但威力大。诱爆倾向于保证出招安全，诱雷倾向于提高伤害。不过这两个是可以同时在同一兵器上出现的。总体而言是比较有用的，尤其是攻击范围小的兵器，有了诱雷诱爆可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵断掉，也能加快无双和觉醒槽的积蓄。

18. 爆花、雷花：当挨打时，有一定几率出现 1 到 2 级的闪光的爆裂 / 雷击的雷电，来断掉对手的出招。10 级时大概有 80% 以上的几率出现。其实这两个的作用和荆棘有一定重复。若论实用性，修罗难度下，荆棘的作用是大大胜过爆花和雷花的，因为爆花和雷花即使 10 级也不是必发动。

19. 背水、忍耐、脱兔：红血时倒地起身分别获得战神斧、战神铠、韦陀天靴的功效。完全从《战国无双》里照搬来的技能，实际在高难度下真没多大用处。

20. 相扬、相坚：当装备的两把兵器相性相同时，攻击 / 防御上升，10 级大概提升 20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加。

21. 怯懦：攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭（就是从高处跳下来的奇袭）后的状态，不会进攻。用处很低。

22. 气绝：攻击造成的状态一定几率变为眩晕，若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了后就变成浮空，有时反而有弊端。

23. 蜗牛：攻击时一定几率使敌人行动迟缓。通常来说用途不大。

24. 小槌：攻击正在防御的敌人会掉钱。作用很小，因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖卖就几万出来了，将星模式还可以靠派兵所派兵后拿支援兽去卖钱，这点小钱实在是……

25. 激昂：无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的差别只是是否带个炎属性，觉醒无双也可以带炎，一般来说用途不大，不过等级不高时打修罗难度，有些斗气将防很高，这时觉醒无双来长时间烧也是一个办法。

26. 顽强：不会被防御崩坏。对于防御不能技（如投技）无效。

27. 突风：提升吹飞的敌人撞到人时的伤害，无法判断其实用性，但肯定不会太高。

角色特技

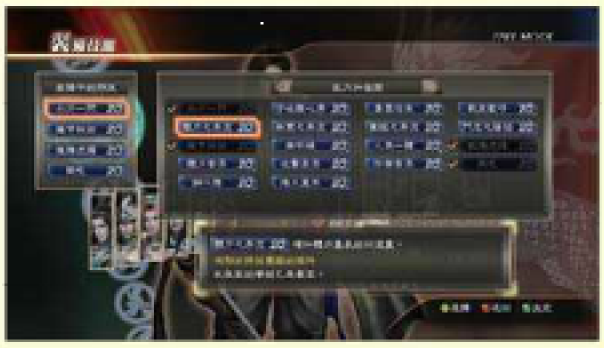
本作的角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作开放型。先来看看第一种，这种特技和“《无双大蛇》系列”的角色特技有点类似，共有 18 种，每种最高 20 级。习得条件是打败敌将后随机获得的，但需要满足一定条件才有可能在随机的情况下获得。学习这种特技不限难度，但随着级别的增高，习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度则可以有效地增加习得的几率，另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下，是可以通过中断再开的方法来确保习得技能的，同时满足多个条件时只能习得一种。另外如果按正常流程走的话，其实在完成全关卡修罗难度挑战时就已经可以解除大部分特技了，不必强求在游戏初期样样升满。

能力补正型

特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在100连击以上的情况下击败敌将
守破离心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将（推荐用自带属性的无双技）
庆云招来	容易获得的优质道具和武器品	击破数在1500以上时击破敌将
战庭欢呼	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击破敌将
体力之奔流	体力槽的回复量增多	在武器相性占优的情况下击破敌将
无双之奔流	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击破敌将

特技名	效果	习得条件
觉醒之奔流	觉醒槽的增加量上升	在觉醒状态下击破敌将
斗志之阳炎	强化道具的持续时间增加	用易武攻击击破敌将
藤甲秘术	对射击系攻击的耐性上升	在移动速度增加的状态下击破敌将
无明帐	受属性攻击所造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击破敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击破敌将
龙腾虎跃	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击破敌将
体力高昂	提高体力上限	在体力全满的状态下击破敌将
攻击高昂	攻击力增加	在攻击力2倍的状态下击破敌将
防御高昂	防御力增加	在防御力2倍的状态下击破敌将
战吼	对敌将的攻击力增加	用旋风连击击破敌将
钢心胆	对敌将的防御力增加	用易武反击击破敌将
卷土重来	倒地时会回复体力	在红血状态下击破敌将

能力补正型角色特技就类似以前的道具，取得条件就类似《无双大蛇》，装备技能的等级最高为 20 级。本作的角色技能由于可以随时更换，因此在高难度下陷入危机时不要嫌技暂停麻烦，根据即时的情况适时更换，就能做到游刃有余。下面对几个重要技能进行更深入的介绍。



白刃一闪：提高会心一击的发生率。（注：不装白刃一闪也有几率发动会心一击，会心一击发动时该攻击的最终伤害将翻倍。）

庆云招来：增加运。主要是影响获得的兵器的质量好坏。和《无双大蛇》的运上升类似，作用是很明显的。在修罗高星关下还能较容易获得黄星兵器。

战庭欢呼：提高战场上掉落各种物品的几率。这个技能在 20 级后效果还是比较显著的。修罗难度下，战场上掉落包子、战神斧、战神铠之类的物品的几率很低，鸡腿和华佗膏这类高级恢复物品基本绝迹。而装了 20 级的战庭欢呼后，这些都会掉落。基本上一个觉醒无双清场后，满地除了经验值道具以外，还会出现很多补给品。

藤甲秘术：降低射击攻击伤害，类似前作的射击耐性以及以往的藤甲铠。本作虽然一般时候没有过多的弓兵，但是某些关卡还是有的，再加上这作没有攻击耐性可以装，被射到必有硬直，弓兵多时被射走路都走不了，伤害也不小。好在技能可以在战场上更换，因此及时换上也就是了。

龙腾虎跃：提高打击类招式的判定长度，相当于真空书。由于从六代开始，就有很多招式是用效果类招式冒充打击类招式，所有判定线也都是假的，因此并非所有兵器都适合装备此技能。

体力高昂、攻击高昂、防御高昂：分别是提升最大体力、攻击力、防御力，相当于朱雀翼、白虎牙、玄武甲，20 级为提升 20%。和前作不同的是，这作即使人物能力已买满 1000 了，这些技能也还是有效的。

战吼、钢心胆：分别是提高对敌将的伤害和减少受到敌将攻击的伤害，加起来相当于前作的对武将强化，20 级时差不多各提高 20%。

卷土重来：躺在地上时恢复体力。20 级时加血量还是不少的，而本作的敌将在你死防时常有用跳方打背的，被打翻了就可以躺着不起来加血，又或者骑马让敌将跳方打下来也可以，高难度若没血了可以临时装上这个来设法摆脱危机。

特殊动作开放型

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单，只要将该武器对应的武将的级别提升到 50 级即可。而将 4 种特殊动作中的任意一种的全部武器的天赋练出来，就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天赋。具体如下：

特技名	效果	习得条件
羽扇天赋	与武器系统适性无关，只要装备羽扇就能发动轻功	诸葛亮升到50级
翳扇天赋	与武器系统适性无关，只要装备翳扇就能发动轻功	庞统升到50级
钩爪天赋	与武器系统适性无关，只要装备钩爪就能发动轻功	张郃升到50级
刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备刀就能发动轻功	孙权升到50级
箜篌天赋	与武器系统适性无关，只要装备箜篌就能发动轻功	蔡文姬升到50级
击剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备击剑就能发动轻功	徐庶升到50级
圈天赋	与武器系统适性无关，只要装备圈就能发动轻功	孙尚香升到50级
弧刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备弧刀就能发动轻功	周泰升到50级

特技名	效果	习得条件
棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备棍就能发动轻功	周瑜升到50级
细剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备细剑就能发动轻功	刘禅升到50级
三节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到50级
盾牌剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备盾牌剑就能发动轻功	星彩升到50级
伸缩剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备伸缩剑就能发动轻功	袁绍升到50级
迅雷剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马师升到50级
锡杖天赋	与武器系统适性无关，只要装备锡杖就能发动轻功	张角升到50级
旋刃盘天赋	与武器系统适性无关，只要装备旋刃盘就能发动轻功	鲍三娘升到50级
双剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到50级
双钩天赋	与武器系统适性无关，只要装备双钩就能发动轻功	乐进升到50级
双杖天赋	与武器系统适性无关，只要装备双杖就能发动轻功	大乔升到50级
双翼刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备双翼刀就能发动轻功	关兴升到50级
打球棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备打球棍就能发动轻功	郭嘉升到50级
多节鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备多节鞭就能发动轻功	貂蝉升到50级
螳螂铁丝天赋	与武器系统适性无关，只要装备螳螂铁丝就能发动轻功	张春华升到50级
飞燕剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到50级
笔架叉天赋	与武器系统适性无关，只要装备笔架叉就能发动轻功	王异升到50级
飞刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到50级
镖天赋	与武器系统适性无关，只要装备镖就能发动轻功	王元姬升到50级
舞投刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备舞投刃就能发动轻功	贾充升到50级
弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到50级
两节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到50级
偃月刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备偃月刀就能发动转身	关羽升到50级

特技名	效果	习得条件
咒符天赋	与武器系统适性无关，只要装备咒符就能发动转身	左慈升到50级
双刃剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到50级
烈击刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到50级
连刃刺天赋	与武器系统适性无关，只要装备连刃刺就能发动转身	张苞升到50级
龙枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备龙枪就能发动转身	赵云升到50级
拂尘天赋	与武器系统适性无关，只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到50级
牙壁天赋	与武器系统适性无关，只要装备牙壁就能发动旋风	曹仁升到50级
鬼神手甲天赋	与武器系统适性无关，只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到50级
九齿钯天赋	与武器系统适性无关，只要装备九齿钯就能发动旋风	鲁肃升到50级
戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备戟就能发动旋风	吕蒙升到50级
车旋戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备车旋戟就能发动旋风	李典升到50级
碎棒天赋	与武器系统适性无关，只要装备碎棒就能发动旋风	许褚升到50级
战戈天赋	与武器系统适性无关，只要装备战戈就能发动旋风	月英升到50级
旋棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到50级
双钺天赋	与武器系统适性无关，只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到50级
双鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到50级
双头锤天赋	与武器系统适性无关，只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到50级
大剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备大剑就能发动旋风	关平升到50级
大斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到50级
短戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到50级
断月刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备断月刃就能发动旋风	丁奉升到50级
连弩炮天赋	与武器系统适性无关，只要装备连弩炮就能发动旋风	郭淮升到50级
狼牙棒天赋	与武器系统适性无关，只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到50级
手斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到50级
铁舟天赋	与武器系统适性无关，只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到50级
弩天赋	与武器系统适性无关，只要装备弩就能发动旋风	练师升到50级
长柄双刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备长柄双刀就能发动旋风	魏延升到50级
爆弹天赋	与武器系统适性无关，只要装备爆弹就能发动旋风	董卓升到50级
破城枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯霸升到50级
鞭箭弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备鞭箭弓就能发动旋风	夏侯渊升到50级
方天戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到50级
枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备枪就能发动旋风	马超升到50级
妖笔天赋	与武器系统适性无关，只要装备妖笔就能发动旋风	马岱升到50级
螺旋枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到50级
九环刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到50级
锁分铜天赋	与武器系统适性无关，只要装备锁分铜就能发动无影脚	甘宁升到50级
将剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到50级
双矛天赋	与武器系统适性无关，只要装备双矛就能发动无影脚	张飞升到50级
短铁鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备短铁鞭就能发动无影脚	诸葛诞升到50级
掷枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备掷枪就能发动无影脚	文鸯升到50级
朴刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到50级
两刃枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到50级
轻功武器天赋	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天赋
转身武器天赋	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天赋
无影脚武器天赋	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天赋
旋风武器天赋	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天赋

支援兽

本作的支援兽分为骑乘型和支援型两种。骑乘型就是传统的马和象，支援型是狼、虎、鹰、熊猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的球状道具，即为支援兽，此外在将星模式中通过厩舍和派兵所也可以获得支援兽。玩家最大拥有30只支援兽，超出这个数字后将无法获得新的支援兽，不要的支援兽可以直接放生或卖掉。和武器不同的是，玩家可以在战场中随时切换自己所带的支援兽。

本作的支援兽是随机获得的，但也有几种支援兽是有特殊拿法的，它们分别是：

绝影：将星模式30连战后的奖励。

的卢：将星模式60连战（或取得绝影后再次达成30连战）后的奖励。

赤兔马：将星模式90连战（或取得的卢后再次达成30连战）后的奖励。

猛象：将星模式100连战后的奖励。

北斗：将星模式完成铜雀台且全设施等级最大时的奖励。

故事模式

本作的故事模式采用国传体，在部分关卡如果达成 IF 条件，将会对后续关卡产生影响。每个势力都有正史和假想两种结局，这个设定大受玩家好评，下面我们将详细介绍故事模式的每一种变化。

共通说明

每个关卡的分支条件可以进入故事模式的选关画面查看，金色星星代表已达成条件，黑色星星代表尚未达成。每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里，如果在之前的关卡中达成全部条件，在出战前可以选择与两名关键角色之一对话，选择不同的角色即代表进入不同的结局路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。

难度不影响分支条件的达成，为简便起见，可以用天国难度进行挑战。第一遍游戏时不必强求达成全部条件，因为很多剧情只有在未达成条件时才会出现。注意即使玩家在故事模式中补齐所有分支条件，也不一定能选择结局，这是因为很多关卡必须连续打下来才会发生变化。例如玩家如果按先新野后白狼山的顺序补完分支条件是不行的，必须先在白狼山保证郭嘉在新野登场后再完成新野才算成功。

魏传

洛阳脱出战

分支条件：击破吕布后，在虎牢关之战里吕布的对话会发生改变。

达成方法：很简单，能力够的话一上来就把吕布秒掉即可。

徐州之战

分支条件：击破陶谦可解锁濮阳之战。

达成方法：进入徐州城之前建议先存个档，然后先解决掉左边的武将，方便尽早开门。路上有无双槽的话就尽管爆，这样可以大幅缩短时间，路上的赵云和张飞不用管，只打守门的武将就行了。一切顺利的话可以在脱出地点附近截杀陶谦。弧刀的JA（即空中 X），出招时是强制落地的，由于落地了，就又能用轻功取消，轻功取消后就又能出 JA。如此循环，前移速度非常快，超过了包括赤兔在内的所有马。

宛城之战

分支条件：成功救出曹昂和曹安民的话会对赤壁之战产生影响；没有成功救出曹昂和曹安民的话将解锁下邳之战；典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场。

达成方法：要让典韦生还的话就去救城里的曹昂和曹安民，两个条件其实是同时完成的。顺着流程往前推进时，曹操会说出担心曹昂和曹安民的话，这时来到地图上两人所在的地点将附近的敌将清掉即可救出。如果想先开放下邳之战的话，就不用管这两位，直接往门外脱出即可，如此一来最后典韦也会挂掉。

白狼山之战

分支条件：让郭嘉平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响；让郭嘉平安撤退的话郭嘉将会在新野登场。

达成方法：这个条件其实非常简单，只要按着提示来，到最后将袁氏三兄弟击破只剩一人时，乌桓的援军就会出现。这时先不要急于过关，而是迅速将援军全灭，然后再秒掉袁氏三兄弟的最后一人过关，就可以达成条件了。

新野之战

分支条件：在救出曹仁之前击破徐庶，会对赤壁之战造成影响。

达成方法：只要在接触曹仁之前，直接从下面绕过去打掉徐庶即可，但必须等和徐庶的对话出来完之后再打，如果打完之后提示俘获徐庶就算完成，然后再去救曹仁。不过本关时间略紧，只要等徐庶一说完话就赶紧秒之，然后火速回去救曹仁，可以不必等捕缚徐庶的信息出现。

赤壁之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和曹丕对话为正史，和郭嘉对话为假想。

定军山之战

分支条件：在击破黄忠且夏侯渊生还的话，夏侯渊将会在樊城登场。

达成方法：黄忠出现时马上到左上角解决掉他，别让黄忠和夏侯渊接触。

樊城之战

分支条件：在庞德败走前将其救出的话，就能和庞德一起迎来胜利。

达成方法：流程进行到要击破高台上的关兴时，系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口绕过去救庞德。然后流程进行到要去击破关羽时，待在敌方本阵北方入口等黄忠和马超过来并击破他们即可。

建业压制战

分支条件：让恭顺派的五人投降的话，许昌之战的敌人就不会有增援过来。

达成方法：五人分别是薛综、严畯、张温、张昭、陆绩，看着地图来找就行了。将他们打到一半血时就会主动投降，五人全部投降时郭嘉会有对话提醒，这样过关时孙权会主动投降。

吴传

襄阳之战

分支条件：在吕公撤退前将其击破，会对合肥之战造成影响，并解放剧本凉州之战，孙坚之后将会在吴郡登场。

达成方法：当从右上方进入襄阳城时就会触发吕公的撤退事件，迅速找到吕公将其击退即可。

小霸王惨祸

分支条件：打败夏侯惇和于吉之后，解锁于吉讨伐战。

达成方法：夏侯惇和于吉会先后出现在左上角的砦中，惟一需要注意的是必须当夏侯惇于砦中时将其击破，于吉才会出现。

于吉讨伐战

分支条件：打断妖术的源头即可让孙策存活，并对合肥之战产生影响。

达成方法：于吉的妖术之源是一个巨大的法器，位置在地图的左上角，只要将其打坏即可。

南郡之战

分支条件：诱饵作战成功的话会对合肥之战造成影响，同时周瑜会在荆州登场。

达成方法：诱饵作战分成两个步骤，而且玩家选择周瑜或另外两人时的步骤有所不同，玩家可以在救出甘宁后存个档，以防出错。

选择周瑜时：①救下甘宁之后周瑜负伤，前往桥对面的据点，待在据点里击退敌人直到鲁肃等人抵达目的地为止。然后把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典；②按照地图给的提示走，前往张郃和夏侯渊的所在之处，途中要按提示破坏瞭望台，否则夹击部队无法前进。

到达指定地点后周瑜会大声诱敌，之后等着张郃、夏侯渊过来送死即可。

选择其他角色时：①跟着系统提示，在左上方的大正方形区域里逆时针制压崖上的三个据点。提示作战成功后，等李典出来之后从高处跳下奇袭并击败李典即可；②跟着地图提示的路线走即可，中途要快速解决挡路的武将，否则会被发现，等张郃和夏侯渊被周瑜引走之后绕路和周瑜一起夹击。

荆州之战

分支条件：把鲁肃引入荆州城将会对合肥之战产生影响，同时鲁肃将会在合肥登场。

达成方法：需要速战速决，在系统提示鲁肃不适之前进入荆州城，自己操作鲁肃的话会更方便些，跟着流程走即可。

合肥之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和太史慈对话为正史，和周瑜对话为假想。

樊城之战

分支条件：在吕蒙未负伤的情况下取得胜利，吕蒙会在夷陵登场。

达成方法：开始之后要尽快击败撤退中的糜芳和傅士仁（两者之一即可），这样跟着流程走到最后，地方本阵的北门就会被内应打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤，操作练师和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作连弩的关兴才能避免吕蒙被射伤。

夷陵之战

分支条件：在甘宁健在的情况下打倒沙摩柯，将解锁广陵之战，同时甘宁会在广陵登场。

达成方法：本关的甘宁会单独行动，在其进入指定砦中时必须紧跟着进去，之后沙摩柯就会突然出现，将其击败即可。由于砦门关闭之后无法进入，所以必须和甘宁一起行动才能救出他。

寿春追击战

分支条件：在丁奉没有被孤立的情况下击破张辽，丁奉就会出现在江夏。

达成方法：开始时跟着丁奉一起前进，之后敌军会突袭本阵，丁奉会继续前进查看敌情，此时如果跟着丁奉继续消灭敌将，等寿春城开门后张辽就会出现，将其击破即可。低难度下本阵那边很能撑，所以不必担心。

江夏防卫战

分支条件：保持防卫线不被突破而取得胜利的话，就会解锁新野突破战。

达成方法：首先要防止中部的蜀军从高处袭我方，然后趁隙干掉张飞和关羽。等到魏军出来之后，王异、徐晃、夏侯惇会依次从右、左、中三路进攻，将其全部迅速于防线外解决后，就会提示三路防御成功。

新野突破战

分支条件：迅速过关的话，小乔就会在汝南登场。

达成方法：按着流程走，速战速决即可。

蜀传

黄巾之乱

分支条件：救下村民之后会对樊城之战造成影响，同时张角会在虎牢关参战。

达成方法：正常进行时会遇到民，把他旁边的敌将打退，他会委托你救下他的同伴。这时中间的村子就会开门，进入后救下三个村民即可。成功之后过关会有不一样的剧情。

徐州防卫战

分支条件：把撤退中的敌人全部击败之后，将会对樊城之战产生影响；如果放过了撤退中的敌人，则会解锁官渡搅乱战。

达成方法：分支条件中的一大陷阱是：只有敌将在撤退时击破才算数。建议使用张飞，开始时将朝进攻本阵的敌人清除完毕，然后按提示进行直到去干掉李典，这时要注意的是，下方那几个没有主动向本阵进攻的武将一定不能提前打败！等成功阻止李典之后郭嘉的撤退命令就下来了，出了这条信息后再干掉全部撤退的敌人，分别是：程昱、荀攸、刘晔、夏侯恩、乐进、吕虔、满宠、李乾，然后别忘了收拾埋伏在本阵下方封闭区域里的刘岱，最后把剩下的敌人全清过关即可。如果放跑了敌人，或是在等撤退令发出来之前就把敌将清掉，过关后就会解锁官渡搅乱战。

赤壁之战

分支条件：火计成功后找到徐庶的话，将会对樊城之战产生影响，同时徐庶将会在成都登场。

达成方法：来到魏军的大船上之后先不急着救庞统，先打徐庶。打完之后等火计成功，之后靠近曹操时刘备会说出担心徐庶的话，这时去右上角的船只找到徐庶，等触发了对话并等徐庶消失之后就算达成。

成都之战

分支条件：阻止对庞统的暗杀将会对樊城之战产生影响，同时庞统将会在定军山登场。

达成方法：当庞统经过右下角的小道时就会触发落凤坡事件，玩家需要提前进入谯周镇守的据点里，爬上右边的楼梯把张任引出来并击破，这样就能确保庞统无恙。

定军山之战

分支条件：击破曹休取得胜利，将会对樊城之战产生影响。

达成方法：当系统提示曹休出现时马上回头干掉他即可。

樊城之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和关平对话为正史，和徐庶对话为假想。

街亭之战

分支条件：救出被关起来的我方之后再去救马谡，成功之后陈仓之战开放。

达成方法：从右边小道来到中央之后先不急着去救马谡，把周围三个据点里的我方将领救出来，之后再去救马谡即可。

陈仓之战

分支条件：能否识破城内的伏兵将会对张苞的生死造成影响。

达成方法：比较麻烦的一关。一开始先用可移动式投石车把门打坏，进去城中往左边走到尽头，尽头右边角落有一个蜡烛灯，灯旁边的墙是残缺的，可以打烂。这个过程中需要注意投石车不能被打烂了。破坏城墙之后开始恢复进行流程，等到触发城内敌人逃亡的剧情时迅速从被打烂的墙里进去中间据点的两边，如果此时张苞还没有进入中央据点，这样就会看破伏兵，之后把两个武将打败就行了。

徐州防卫战

分支条件：阻止敌人的援军即可触发诸葛亮的临终对话。

达成方法：按正常流程来，当诸葛亮要装死用计时，敌人会派出两个传令兵，将其全部击破即可。如果没有速度快的马匹的

话会比较麻烦，多帮友军清一些将可以帮助其大举押上，如此一来也会拖住传令兵的脚步。

陆口之战

分支条件： 识破陆逊和吕蒙的谋略之后，在长安之战两人将会作为援军登场。

达成方法： 跟着流程提示走就能达成，顺序是先后击破吕范、朱然、虞翻率领的火计部队→制压中央砦→把陆逊诱进中央砦发动火计→击败蒋钦和徐盛→吕蒙出现后按提示从下方兜后接近。

长安奇袭战

分支条件： 迅速打败夏侯楙，即可解锁南中平定战。

达成方法： 按流程来，15分钟之内干掉夏侯楙即可。

南中平定战

分支条件： 击退祝融3次后，祝融将会在洛阳侵攻战登场。

达成方法： 祝融第一次会出现在左边的小路，注意如果冲太快的话她会直接撤退。第二次的位置在阿会喃附近，第三次是和孟获在一起，要注意得先解决祝融并听完对话之后才能去解决孟获。

晋传

正始之变

分支条件： 将曹训、曹义、何晏击破后再击破曹爽，将解锁夏侯霸千里行。

达成方法： 不要急于过关，而是将其他敌将全灭即可。

夏侯霸千里行

分支条件： 快速击破姜维会对许昌之战造成影响，同时夏侯霸会在东关登场。

达成方法： 只要在姜维和夏侯霸见面之前，抢先将姜维击破即可。

东关之役

分支条件： 我方全员健在的情况下过关，将解锁合肥新城之战。

达成方法： 选择诸葛诞会简单不少，因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退，这时我方会分为东南两方前进，玩家需要控制诸葛诞将所有的伏兵全部击破，与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人败走，诸葛诞就会说出进军合肥新城的台词，即为成功。

合肥新城之战

分支条件： 守住所有门的话将影响许昌之战，同时诸葛诞会在许昌登场。

达成方法： 迅速按指示完成司马师的计策，再击败城外全部敌人即可。

铁笼山之战

分支条件： 成功救出郭淮的话将影响许昌之战，同时郭淮会在毌文之乱时登场。

达成方法： 整个过程是以顺时针方向一路杀过去。一开始先从上方小路绕过去干掉李简，李简会暂时撤退。然后往下干掉星彩以及她率领的木马流马。之后干掉从上方强袭的蜀军，再按指示干掉前进郭淮处的蜀军，最后李简会化装为魏军接近郭淮，在其接近郭淮之前迅速干掉，就算救出成功了。

毌丘俭·文钦之乱

分支条件： 最后打倒文钦父子，将影响许昌之战。

达成方法： 条件比较模糊，关键是奇袭东城的计划要失败。一开始先前往指定地点，之后文鸯会出现在本阵。赶回去之后会发生剧情，之后就是奇袭东城了。按提示玩家应该从左边横穿到东城的右门，但如果玩家途中跳下去靠近东城的左门，奇袭就会立刻失败。之后再次出现的文鸯退回东城时如果发生他劝文钦的对话就表示成功了。之后干掉所有敌将，再消灭文钦和文鸯（靠近此二人时会有特殊对话），最后干掉毌丘俭过关。选择司马师会比较简单。

许昌之战

分支条件： 完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为正史，和文鸯对话为假想。

成都攻略战

分支条件： 敌将全部击破后再击破刘禅，成功之后将解锁逆贼讨伐战。

达成方法： 关键是要快速见到姜维，然后不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将。

将星模式

将星模式是本作的原创模式，玩家以创建铜雀台为目的，当铜雀台建成后还可以无限制地打下去。将星模式也是用来赚钱赚素材的最好方法，这也给了玩家反复游戏的动力。

概述

将星模式独立于故事模式和自由模式外，刚开始的时候玩家需要选择一名角色开始游戏，这个时候玩家只能选择目前已经在故事模式和自由模式中打出来的角色，但无论选谁都没有关系，因为玩家角色可以在将星模式中任意更换，而且无论选择哪个角色都不会对将星模式的进程产生影响。

将星模式的流程非常简单，大致就是在基地和战场中来回切换。通过战利品和发展基地可以获得金钱、素材、同伴和名声。玩家的最终目标是建设铜雀台，建设铜雀台的要求为：同伴数量达到400人以上，名声在5000以上，武器屋、料理屋、派兵所、交易所的级别全部达到最高的50级。完成铜雀台后玩家还可以继续游戏。

收齐790名同伴，可以获得支援兽黄金熊猫；名声达到最大，可以获得武器太祖高帝刀；全设施等级提升到最大，可以获得支援兽北斗。

同伴

游戏中共有790名同伴。收集同伴的方法非常简单，那就是战斗。在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是790人，但注意同伴的上限是随着名声的提高而增加的，基本上每获得1000点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

名声

最大9999，只能通过战斗来增加。每完成一场战斗都会至少增加100点名声，如果选择游击战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要，不过名声的上限反过来又受设施的影响。总之名声和同伴是相辅相成、缺一不可的。由于游击战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不是什么很困难的事情。

素材

本模式中出现的素材分为施设素材和武器素材两种，前者用于给各种设施升级，后者用于武器锻炼。素材需要从战场上获得，此外通过厩舍、农场、派兵所也可以获得，在交易所中还可以实现两种素材互换。初始状态下1个武器素材可换2个施设素材，反之亦然。在交易所升到50级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按START键后选择基地管理，一次性多给和分开给的效果是一样的。

战斗介绍

来到门前和卫兵对话，即可选择出战。将星模式的战斗规则和其他模式没有区别，但没有剧情，也不会存在关门开门的情况，因此很快就能完成一关。将星模式的战斗分为以下几种：

大会战：参战武将数量众多，方便收集同伴。

游击战：会随机发生各种任务，完成之后可以大幅提高名声。

前哨战：打败敌将以及打破木箱和罐子会出现素材，而且过关快速，是后期玩家的最爱。

猛将战：每隔三到五场连战后出现，特征是有很多无双武将出战，完成后可以拿到基地部件。基地部件全部集齐后将不再出现猛将战。

模拟战：全同伴收集后出现的关卡，可以观看同伴作为敌方出现时的台词。

完成初期的教学后，玩家可以选择进行连战，连战的好处是可以获得额外的连战报酬，而且有4种特殊支援兽只能通过连战的方式出现。但连战途中不能更换武器和护卫武将，会错过回城发展的时间，而且越往后难度越大。

无双武将

玩家可以选择的77名角色即俗称的无双武将，在将星模式中玩家一旦将无双武将收为同伴，就可以自由选择，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次只能选择一人，和护卫武将出战的话可以发动激・无双乱舞，另外护卫武将所具有的支援技能也会给玩家带来不小的帮助。此外带着护卫武将出战还可以提升友好度，友好度提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施负责人的意义则要小得多，只是方便玩家看到一些平时看不到的台词而已。不过农场的负责人有一定几率赠送玩家素材，算是一个不小的福利。

设施介绍

武器店

这是将星模式初期即有的设施，主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到50级时即可直接购买4级武器。此外，武器店10级时开放交换锻炼，30级时开放强化锻炼，50级时开放赌博购买。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3个1级武器就有几率升成2个3级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：牺牲一把武器来改变和提高另一把武器的属性。强化锻练可以把武器的属性级别不断提高，但会消耗大量武器素材。

赌博购买：购买特定种类的武器。买来的武器是属性随机的，但至少是4级武器，而且有较低几率出现6级和7级的武器，只不过这个几率低得可以。玩家每次只能选择购买8种武器中的一种，但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。

料理店

料理店自然是吃饭的地方，选择不同的料理可以发动不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果，不过并不是每种效果都会全部发动。料理店的级别提升后，会增加料理的种类。

派兵所

说是派兵去中国各地寻找素材、武器和支援兽，实际上就是花钱随机买东西。派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次最多花10000元探索一个地点。高级派兵所能够派兵去益州、凉州这种好地方，每回合一定有赚。在派兵之后，只要经过一场战斗，就可以回来查看成果。

交易所

买卖支援兽的地方，还可以进行素材交易。不过素材只能卖，不能买。武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到50级之前，2个施设素材才能换1个武器素材，50级后变为1：1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场里领到一笔资金，农场50级时每次可以获得最低5000、最高15000的资金。此外担任农场负责人的无双武将有时候会赚送玩家各种素材，请记得每次战斗完回来都要来对一下话哦！

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多。训练所等级提升后，获得的经验值也会增多。在30万即可买到99级的本作中，训练所真的只有象征意义。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到 MAX 时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学堂

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到 50 级的情况下，1 级武将升到 99 级也只需要 288000 点经验，但相对的要想把能力升满的话得花 9 倍于此的钱。

名称	上升值	原始价格	50 级价格
经验值增加・微	EXP+400	1000	600
经验值增加・小	EXP+840	2000	1200
经验值增加・中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加・大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加・特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

秘藏武器

进入本世代以来，大部分《无双》作品都取消了过去那种经典的按特定方法拿最强武器的设定，有时靠刷，有时靠买，实在倒人胃口。套用朋友的一句话 :没有最强武器的《无双》，就好像没有最终 BOSS 的动作游戏。因此本作让秘藏武器设定回归真是太明智了！

注意事项

所谓秘藏武器，是指画廊模式中从上往下排第 5 位的武器，有 5 颗金星标志。其数值固定不变，相性必定为天。取得秘藏武器的共通条件如下：

1. 难度为困难或修罗。

2. 必须使用该武器对应的得意武将。

之后满足关卡的特定条件，就会出现贵重品出现的报告，之后来到指定地点就会发现金色的武器箱，这就是秘藏武器。如果玩家武器数量已到上限，将无法取得秘藏武器。另外如果秘藏武器所在地点有大量道具，在中断再开后有可能消失。

秘藏武器可以反复取得，也可以全员装备。取得条件可以在画廊中查看，但前提是玩家已经打过了故事模式的全部关卡。秘藏武器既可以在故事模式中拿，也可以在自由模式中拿。

本作的困难难度并不算太难，加上武器都是在各武将活跃的关卡中取得的，导致大部分秘藏武器的难度都不高。新手或是时间不多的人遇到麻烦时可以用前面所说的旋风武器开路，如果嫌旋风过于霸道可以通过磨练技术、升级、买能力等方法来提高实力。下文仅就部分难点进行简单说明。

魏

朴刀 夏侯惇

关卡：樊城之战・魏军

条件：救援樊城前，先阻止于禁、胡修、傅方的叛变。

补充说明：开场后只要在进入樊城之前，快速击破马良、孟达、刘贤即可救出这三人，从而避免其叛乱。贵重品随后出现在地图右上角。

手斧 典韦

关卡：宛城之战

条件：开战后 8 分钟内从宛城脱出。

双钺 张辽

关卡：合肥之战・魏军

条件：开战后 12 分钟内击破周泰、吕蒙。

将剑 曹操

关卡：白帝城之战・魏军

条件：开战后 14 分钟内令白帝城开门。

碎棒 许褚

关卡：赤壁之战・曹操军（正史）

条件：开战后 7 分钟内击破甘宁。

鞭箭弓 夏侯渊

关卡：洛阳脱出战

条件：在吕布未打破任何一道门的情况下，到达兵器实验所。

补充说明：敌人能力很弱，不过关键在于前两道关卡的守将（李蒙和李傕）必须要等系统提示将其击破后才能动手，这样才会触发夏侯渊关门的情节。其他武将可以速杀，最后按提示跳到陈宫所在的兵器实验所就会看到贵重品信息了。贵重品位置在初始脱出地点的右边的台阶上。

大斧 徐晃

关卡：献帝护卫战

条件：在袁术封关后的 5 分钟内，让马车突破关隘。

钩爪 张郃

关卡：定军山之战・魏军

条件：开战后 8 分钟内，击破赵云、马岱、张苞。

牙壁 曹仁

关卡：徐州之战

条件：在投石车攻击本阵之前夺取投石车，并在张飞、赵云到达本阵前将其击破。

双刃剑 曹丕

关卡：官渡之战・曹操军

条件：在曹操军无人败走的情况下让火计成功。

笛 甄姬

关卡：许昌政变战

条件：左慈出现后的 8 分钟内，再次遭遇左慈。

箜篌 蔡文姬

关卡：建业制压战・魏军

条件：在陆逊和吕蒙的奇袭部队到达魏军本阵之前将其击败。

锁镰 贾诩

关卡：下邳之战

条件：在曹操军无人败走的情况下，击破陈宫。

狼牙棒 庞德

关卡：南郡追击战

条件：开战后 8 分钟内，击破阻挡玩家的关羽、张飞、赵云。

笔架叉 王异

关卡：潼关之战・曹操军

条件：马超奇袭本阵后的 8 分钟内，突入联合军本阵。

补充说明：建议是引发韩遂归顺事件。一开始先将本阵附近的敌将和旅团长尽量清空，之后掩护曹操北上。曹操与韩遂见面后，在一旁杀兵吸引庞德，成功之后再秒掉庞德，韩遂就会归顺。之后会发生马超突袭本阵的事件，回本阵干掉马超后，就要在 8 分钟内闯过三关。冲车可以不

必管，玩家的任务主要是绕到左边的山上掩护冲车。第二关需要破坏两个弩炮，第三关要干掉守将之后用投石车破坏关门，如果成功的话在破坏成功的同时就有贵重品了，位置在敌本阵的右边。

打球棍 郭嘉

关卡：新野之战・曹操军

条件：开战后 8 分钟内击破徐庶。

双钩 乐进

关卡：兖州之战・曹操军

条件：开战后 5 分钟内，到达河川北岸。

车旋戟 李典

关卡：虎牢关之战・曹操军

条件：在联合军无人败走的情况下，突破虎牢关。

九齿钯 鲁肃

关卡：九齿钯鲁肃

条件：开战后 8 分钟内击破张春华、王元姬。

短戟 韩当

关卡：江夏防卫战・吴军

条件：在东边的两个砦没有被突破的情况下，确保防卫战的成功。

弩 练师

关卡：合肥新城之战・吴军

条件：在满宠到达吴军本阵前将其击破。

吴

棍 周瑜

关卡：南郡之战・孙权军

条件：开战后 5 分钟内，玩家救出甘宁。

飞燕剑 陆逊

关卡：夷陵之战・吴军

条件：刘备消失后，在陆逊发出指示后的 5 分钟内击破刘备（第 1 次）。

圈 孙尚香

关卡：襄阳之战・孙坚军

条件：孙坚指示强袭荆州城后的 2 分钟内击破吕公。

锁分铜 甘宁

关卡：合肥之战・吴军（假想）

条件：在冲车被破坏前，击破李典、乐进。

九环刀 孙坚

关卡：许昌攻略战・吴军

条件：开战后 12 分钟内让火计成功。

双鞭 太史慈

关卡：寿春追击战

条件：在贾诩军团侵入吴军本阵前将其击破。

戟 吕蒙

关卡：樊城之战・吴军

条件：开战后 3 分钟内击破关羽（第 1 次）。

铁舟 黄盖

关卡：赤壁之战・孙权军

条件：我方本阵被入侵之前，击破魏军 8 名先锋武将。

弧刀 周泰

关卡：石亭之战・吴军

条件：埋伏之计成功后的 2 分30秒内，击破司马师和司马昭。

三节棍 凌统

关卡：濡须口之战・吴军

条件：在吕蒙发出制压砦的指示后的 5 分 40 秒内，制压所有的魏军砦。

旋棍 孙策

关卡：吴郡平定战・孙策军

条件：开战后 5 分钟内两次击破太史慈。

刀 孙权

关卡：凉州之战・联合军

条件：在孙坚军无人败走的情况下，击破马超、马岱、韩遂。

铁扇 小乔

关卡：新野突破战

条件：在孙权到达第一关之前，救出珍兽。

双杖 大乔

关卡：于吉讨伐战

条件：开战后 8 分钟内两次击破于吉。

断月刃 丁奉

关卡：广陵之战・吴军

条件：奇袭成功，并在开战后 9 分钟内击破司马懿。

蜀

龙枪 赵云

关卡：夷陵之战・蜀军

条件：阻止火计，在开战后的 9 分钟内击破凌统、甘宁、周泰。

偃月刀 关羽

关卡：虎牢关之战・刘备军

条件：开战后 14 分钟内击破华雄、吕布。

双矛 张飞

关卡：长坂之战

条件：在民无人败走的情况下，击破贾诩。

羽扇 诸葛亮

关卡：赤壁之战・刘备军

条件：在祈祷成功之前阻止魏军武将进入祈祷所。

双剑 刘备

关卡：徐州防卫战

条件：阻止张辽、徐晃侵入徐州大城，并将之后到来的火计部队在火计发生前全部击破。

枪 马超

关卡：长安奇袭战・蜀军

条件：开战后 5 分钟内找到女官之妹。

弓 黄忠

关卡：定军山之战・蜀军

条件：在魏军本队到来之前击破曹真、王异、徐晃、曹彰、杜袭，并到达天荡山。

长柄双刀 魏延

关卡：五丈原之战・蜀军

条件：开战后 12 分钟内击破司马师、司马昭。

补充说明：按正常流程来即可。首先是消灭中央的敌将，然后从东边挑衅成功。诸葛亮逝世后干掉追兵，再消灭两个传令兵（不成功也可以，但成功的话可节省不少时间），司马懿就会命令司马师和司马昭进攻了。本关敌将多为各自为战，难点在于单挑的速度，好马和好武器不可少。贵重品在敌本阵外侧右边。

大剑 关平

关卡：南中平定战

条件：开战后 5 分钟内击破杨锋，并制压投石兵补充据点。

翳扇 庞统

关卡：成都之战・刘备军

条件：开战后 5 分钟内奇袭成功，并制压雒城。

战戈 月英

关卡：街亭之战・蜀军

条件：开战后 5 分钟内完成 300 人斩，并帮助向朗、高翔、廖化成功往本阵撤退。

两刃枪 姜维

关卡：洛阳侵攻战・蜀军

条件：洛阳正门关闭后的 10 分钟内，从洛阳城脱出。

细剑 刘禅

关卡：魏攻略战・蜀军

条件：开战后 10 分钟内击破张辽、李典、乐进。

盾牌剑 星彩

关卡：天水之战・蜀军

条件：比姜维先到达安定、南安，并制压这两处。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

妖笔 马岱

关卡：五丈原之战

条件：干掉两个传令兵阻止敌增援。

两节棍 关索

关卡：樊城之战·蜀军

条件：吴军到来的5分钟之内，击败全部的吴军武将。

旋刃盘 鲍三娘

关卡：南中平定战

条件：战斗开始后8分钟内，将于中央再次出现的孟获击破。

击剑 徐庶

关卡：新野之战·刘备军

条件：开战后8分钟内，击破曹仁、乐进、李典、张郃。

双翼刀 关兴

关卡：陈仓之战·蜀军

条件：在侵入城内的消息被魏军传开之前击破夏侯威。

连刃刺 张苞

关卡：陆口之战·蜀军

条件：开战后7分钟内阻止敌军的全部火计。

双头锤 关银屏

关卡：樊城之战·蜀军(假想)

条件：吴军到来后的4分钟内，由玩家将吴军武将全部击破。

晋

拂尘 司马懿

关卡：五丈原追击战

条件：击败赵直、张嶷、杜叡，并完成300人斩。

迅雷剑 司马师

关卡：毌丘俭·文钦之乱·讨伐军

条件：在文鸯奇袭后的1分钟内赶回魏军本阵。

烈击刀 司马昭

关卡：成都之战·司马昭军

条件：刘禅撤退后的7分钟内，击破成都城内的关索和姜维。

螺旋枪 邓艾

关卡：剑阁之战·邓艾军

条件：诱饵作战成功，并在开战后的8分钟内击破本阵的姜维。

镖 王元姬

关卡：建业之战·司马昭军

条件：建业城开门后的8分钟内遭遇孙休。

飞翔剑 钟会

关卡：洮阳之战·司马昭军

条件：夏侯霸开始撤退后，将拦路的胡济、廖化、张翼在5分钟内击破。

短铁鞭 诸葛诞

关卡：合肥新城之战·司马师军

条件：合肥新城的城门打开之后的5分钟内，将诸葛恪从本阵诱出来。

破城枪 夏侯霸

关卡：成都攻略战·司马师军

条件：在关索、关银屏侵入魏军本阵前将其击破。

连弩炮 郭淮

关卡：夏侯霸千里行

条件：开战后8分钟内，击败山道上的全部蜀军武将，并两次阻止成功。

补充说明：消灭路上的全部敌将自不用说，关键在于两处阻止成功，第一处是在干掉柳隐后用弩炮射落石柱，第二处是在刘敏附近有一块发绿光的巨石。先不管刘敏，打掉旁边的藤条就会发动落石，之后就会立刻提示贵重品信息了。另外中间还有一段马里奥式的平台跳跃，可存好档以防掉下去浪费时间。贵重品的位置在地图正下方。

舞投刀 贾充

关卡：赤壁决战·司马师军

条件：在魏军武将无人被联合军的弩炮击破之前，夺取弩炮。

翔枪 文鸯

关卡：成都防卫战·司马师军

条件：在中央砦没有起火的情况下击破孟获。

螳螂铁丝 张春华

关卡：逆贼讨伐战

条件：开战后5分钟内击破钟仙、钟繇。

他

多节鞭 貂蝉

关卡：董卓诛灭战

条件：开战后8分钟内击破张辽。

补充说明：很有难度的一把武器，时间非常紧，除了要有旋风武器秒杀爱防守的敌将，最好还能有赤兔。建议多打几遍熟悉路线，特别是记住关系到开门的敌人。这里提醒一点，和吕布见面前等吕话痨的时间内把附近敌人全部击破，这样吕布一出场就可以破坏连弩。

方天戟 吕布

关卡：下邳防卫战

条件：救出宋宪、侯成、魏续以阻止其叛变。

爆弹 董卓

关卡：业之战·司马昭军

条件：在董卓军武将无人败退的情况下，于洛阳起火之后的7分钟内击破袁绍。

补充说明：又是一把比较有难度的武器，和貂蝉那把武器一样，本关麻烦在于对话太多。好马及秒杀武器必备，如果运气好能早点听到貂蝉的情报，可以幸运地省下不少时间。最后阶段的围攻可以放觉醒但不要开无双，而是利用觉醒的刚体效果速秒。

伸缩剑 袁绍

关卡：官渡奔走战

条件：阻止刘备、张飞的撤退，阻止甄宓、张郃的叛变。

锡杖 张角

关卡：黄巾结集战

条件：在黄巾党武将无人败退的情况下，击破皇甫嵩。

鬼神手甲 孟获

关卡：白帝城救出战

条件：开战后8分钟内，使用弩炮击破陈矫、陈群、曹彰、王双中的3人。

飞刀 祝融

关卡：南中救出战

条件：救出木鹿大王后，在其再次出现之前救出孟获。

咒符 左慈

关卡：许昌幻影战

条件：在成功设置3个祭器且幻影武将无人败走的情况下，击破司马懿。

心得与成就

本作的成就设定和PS3版完全一致，总的来说耗时可称历代最多，主要是刷刷刷的成分大幅增加，难度倒是真不高。总的来说大约150小时可白，如果不考虑游戏乐趣的话大概120个小时可以搞定。另外需要注意的是玩家一定要记得更新游戏，否则无法解除最终成就“真·三国无双”！

高难度战法推荐

首先是最强且最无脑的属性流。由于旋风属性过于强势，凡是有多段属性的，兵器上有个旋风，那就不得了了。没旋风的话，斩击和雷击也是很强的，选好了招式完全是见谁秒谁，像鞭箭弓的C2和C6，迅雷剑的C3和C4，弓的C3，烈击刀的C4-2和C6，九环刀C6，关银屏使用EX强化后的双头锤C6，双钺的C6，打球棍的C6，飞燕剑的C3，龙枪的C6，双矛的C2，飞刀的C6，长柄双刀的C5，等等等等。还有很多，不胜枚举。有些兵器易武攻击也带属性，例如弧刀和三节棍RB蓄满后，还有像笛这种连空中Y都有属性的。只是属性流玩多了秒杀难免很无聊，这时就可以禁用旋风这种变态属性，玩玩别的打法。

然后是无双流和觉醒流，这个需要配合咆哮、战吼以及装备技能里的无双之奔流和觉醒之奔流。易武反击可以大量积蓄觉醒槽，当相性被克时不妨多用。在兵多的关卡一个觉醒无双打出数千人斩和数千CHAIN都是没问题的。

第三种才是传统的招式流。这类主要都是一些招式性能很好或至少是不差的兵器，一般只带单段属性甚至像车旋戟这样的不带属性的。由于不依靠属性作为主要输出，因此兵器上最好有诱爆或诱雷，两个都有更好，一来提高伤害，二来变相扩大打击范围，保障自身安全。荆棘、雷花、爆花也最好有其一，防止被敌将连击。可以装备白刃一闪来提高出现最终伤害2倍的会心一击几率，兵多的关卡也可以考虑装备战庭欢呼来实现满地物品。若兵器上有冰结、病毒、火炎这类属性，也能打得更舒服些。

一般来说，玩家带两把兵器通常是一把主打，另一把为辅。这样的话，相性上建议，主兵器是天，则副兵器带地，主兵器是地，则副兵器带人，主兵器是人，则副兵器带天。这样的话，发现被敌将克，换把兵器就成反克对方了。属性流和无双觉醒流可以不用多管相性克还是被克，但招式流还是尽量避免被克这种不利的情形，克敌人时不一定非要用旋风连击，但被克了尽量换兵器（不是非要易武反击），无硬直的问题不大，对方会用有无敌时间的旋风连击才是最麻烦的。

再说说弓箭。本作的弓箭威力比不上前作，而且也不像前作那样有数量庞大的弓兵群，不过中箭必有硬直，而且本作还没有攻击耐性这种东西，因此出招老被一箭射断还是很烦的，另外有些特定关卡的弓兵数量还是不少，还是有威胁的，这时最好优先装上藤甲秘术。

此外本作弩车的箭射中后也是必有硬直的，有两台以上的话很容易被射得路都不能走。这时可以考虑骑马，骑马时被射有硬直但不影响马的移动，就可以借此接近弩车击破之。

由于有治愈、凯歌、卷土重来的存在，加血还是比较有保障的。值得注意的是多节鞭的易武攻击那个加血居然是加满血。所以只要没被秒，还是很容易把体力补回来的。

修罗难度高星关卡指南

本作的修罗难度是靠高伤害和少补给来增大难度的。对玩家最大的威胁还是来自敌将的无双，特别是一些威力高的单HIT无双，即使是99级人物中一下也不是闹着玩的。因此时刻保持自己至少有一格无双还是需要的。和前作一样，并非看见对方放无双就自己也一定要放无双。轻功类兵器可以迅速跳取消，然后看对方的无双类型来选择防御或逃走。若是近距离的无双，则直接走远即可。只有范围大而且不能防的，才需要自己也放无双用无敌时间来躲避。

将星模式心得

玩家可以随时挑战将星模式，不过个人建议是尽早。除了前面所说的夏侯渊之外，因为将星模式的武器屋达到50级后，可以直接购买4级武器，这会令游戏难度大减。不过初期就不要把钱花到买等级和能力上了，因为故事模式会自动提升角色的等级。

在百废待兴的情况下，个人是建议先提升名声，再增加同伴。两者都达到满值的情况下，再去收集素材。这里强烈建议将交易所留到最后再升满，因为升满前1个武器素材可以换2个设施素材，利用这点可以多收集一些武器素材然后换为设施素材，这样基地的发展速度就会快得多。在所有设施都达到满级后，设施素材就没用了，因此可以先把手上的武器素材全部换为设施素材，然后把交易所升到满级，这样等于是武器素材的数量翻了一倍。

将星模式的全部要素都不限难度，因此如果嫌麻烦的话，可以选择最低难度来进行。以全成就为目标的话，因为有全支援兽收集的成就，你需要完成100连战。如果从简单来考虑的话，推荐大家在收齐同伴和基地部件并拥有好武器的情况下进行。因为在这种情况下不会再有猛将战，而且除了模拟战外敌人全是大众脸，难度大幅降低。玩家可以每场都选择素材关（即左下方的关卡）进行，打得快的话16秒钟就能过一关（不算读盘时间），稍微放慢一点速度收集一下素材也是不错的选择。100连战全部用素材关完成的话，也就需要大概不到2个小时的时间，而且连战途中还能存档，失败的可能性也很小。不过注意由于连战途中不能卖武器和支援兽，因此在挑战连战时建议先多卖点儿东西。

完成100连战和铜雀台后，将星模式的目标就是赚钱属素材了，同样是选择素材关，每打完一场就要回基地，派兵、农场、喂马、换护卫武将……直至完成最蛋疼的全台词目标。

全事件达成条件

事件收集方面因为会受IF的影响，有可能出现即使玩家打过故事模式全关卡也未达成100%的情况，这里就把全事件的发生条件列出来供大家参考。全事件达成关系到成就“收集所有事件”。

魏

名称	关卡	发生时机	IF条件	之前的IF条件影响
力有未逮	洛阳脱出战	开始时	–	–
追求力量	洛阳脱出战	结束时	–	–
飞将，现身	虎牢关之战・曹操军	途中	–	–
新的力量	虎牢关之战・曹操军	结束时	–	–
重返丰饶大地)	兖州之战・曹操军	结束时	–	–
一箭	濮阳之战	途中	–	–
新的真理	献帝护卫战	开始时	–	–
谋略之宴	宛城之战	开始时	–	–
奸雄之盾	宛城之战	途中	–	–
恶来	宛城之战	结束时	IF达成或失败2种	–
波纹	下邳之战	开始时	–	–
务求力量	下邳之战	结束时	–	–
声东击西	官渡之战	开始时	–	典韦生存或死亡2种
逐鹿中原	官渡之战	结束时	–	典韦生存或死亡2种
袁家绝灭	白狼山之战・曹操军	结束时	IF达成或失败2种	–
军事之影	新野之战・曹操军	开始时	–	郭嘉生存或死亡2种
才子的歧路	新野之战・曹操军	结束时	IF达成或失败2种	–
赤壁之风	赤壁之战・曹操军	开始时	–	正史或假想路线2种
全胜之日	赤壁之战・曹操军	结束时	假想路线	–
大败之夜	赤壁之战・曹操军	结束时	正史路线	典韦生存或死亡2种
西凉之锦	潼关之战	途中	–	–
合肥的守护神	合肥之战・魏军	途中	–	–
同心协力	合肥之战・魏军	结束时	–	–
父与子	定军山之战・魏军	结束时	IF失败	–
壮士的觉悟	樊城之战・魏军	开始时	–	夏侯渊生存或死亡2种
武圣的末路	樊城之战・魏军	结束时	IF达成或失败2种	夏侯渊生存或死亡2种
反逆之刃	许昌政变战	开始时	–	–
妨碍霸道之人	许昌政变战	途中	–	–
论英雄	白帝城之战	开始时	–	–
乱世告终	白帝城之战	结束时	–	–

吴

名称	关卡	发生时机	IF条件	之前的IF条件影响
宛如烈风	襄阳之战・孙坚军	开始时	–	–
猛虎的后继	襄阳之战・孙坚军	结束时	IF成功	–
猛虎之死	襄阳之战・孙坚军	结束时	IF失败	–
孙吴博兴	吴郡平定战・孙策军	结束时	–	孙坚生存或死亡2种
回首来时路	小霸王惨祸・孙策军	开始时	–	–
一山不容二虎	小霸王惨祸・孙策军	途中	–	–
托付后世	小霸王惨祸・孙策军	结束时	–	–
解咒	于吉讨伐战	结束时	–	–
乾坤一掷	赤壁之战・孙权军	开始时	–	–
将帅的气概	南郡之战・孙权军	途中	–	–
托付心愿	南郡之战・孙权军	结束时	–	–
与武圣的和解	荆州之战・孙权军	结束时	IF达成或失败2种	周瑜生存或死亡2种
天下二分的布局	合肥之战・吴军	开始时	–	正史或假想路线2种
壮志传承	合肥之战・吴军	结束时	假想路线	–
为希望而退兵	合肥之战・吴军	结束时	正史路线	鲁肃生存或死亡2种
撕裂暗夜的铃声	濡须口之战・吴军	开始时	–	–
同伴	濡须口之战・吴军	途中	–	–
胜利的滋味	濡须口之战・吴军	结束时	–	–
除去楔子	樊城之战・吴军	开始时	–	–
武圣归天	樊城之战・吴军	结束时	IF达成或失败2种	–
遥想大志	夷陵之战・吴军	结束时	–	吕蒙生存或死亡2种
迎战曹魏	合肥新城之战・吴军	开始时	–	–
猛虎的决心	合肥新城之战・吴军	结束时	–	–
强攻的真意	寿春追击战	开始时	–	–
引导孙吴之人	寿春追击战	结束时	–	–
第三个军势	江夏防卫战	途中	–	–
超越乱世的情谊	江夏防卫战	结束时	–	–
娘子军大显神威	汝南之战	途中	–	小乔可选或不可选2种
追逐背影	汝南之战	结束时	–	小乔可选或不可选2种
驰骋天下	许昌攻略战	开始时	–	–
孤傲的决别	许昌攻略战	结束时	–	–

蜀

名称	关卡	发生时机	IF条件	之前的IF条件影响
矢志不渝	黄巾の乱	开始时	–	–
光明之道	黄巾の乱	结束时	IF成功	–
暗无天日	黄巾の乱	结束时	IF失败	–
暴威，现身	虎牢关之战・刘备军	途中	–	–
暂时别离	徐州防卫战	结束时	IF失败	–
支持大志的枪	官渡搅乱战	结束时	–	–
寻访卧龙	新野之战・刘备军	开始时	–	–
追寻仁德	新野之战・刘备军	结束时	–	–
盟约的背后	赤壁之战・刘备军	开始时	–	–
篝火	赤壁之战・刘备军	结束时	IF达成或失败2种	–
义愤	成都之战・刘备军	途中	–	徐庶加入或未加入2种
仁德的一面	成都之战・刘备军	结束时	IF达成或失败2种	徐庶加入或未加入2种
凤雏的秘计	定军山之战・蜀军	结束时	IF达成	庞统生存
武圣之子	樊城之战・蜀军	开始时	–	正史或假想路线2种
冲天凯歌	樊城之战・蜀军	结束时	假想路线	–
身为将帅，身为人父	樊城之战・蜀军	结束时	正史路线	–
总角之交	夷陵之战・蜀军	开始时	–	–
天水才子	天水之战・蜀军	途中	–	–
化解心防	天水之战・蜀军	结束时	–	–
信赏必罚	街亭之战・蜀军	结束时	IF达成或失败2种	–

蜀				
名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
义兄弟	陈仓之战・蜀军	结束时	IF失败	–
开创新时代的决战	五丈原之战	开始时	–	–
向流星发誓	五丈原之战	结束时	IF达成或失败2种	–
年轻羽翼、雄飞	陆口之战・蜀军	开始时	–	–
新的情谊	陆口之战・蜀军	结束时	IF达成或失败2种	–
才子再临	长安奇袭战・蜀军	途中	–	–
可信赖的背影	洛阳侵攻战・蜀军	途中	–	–
托付者、被托付者	洛阳侵攻战・蜀军	结束时	–	–
乱世情谊	魏攻略战・蜀军	开始时	–	–
仁与理	魏攻略战・蜀军	结束时	–	–

晋				
名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
迎向流星	五丈原追击战	开始时	–	–
才能挂帅的时代	五丈原追击战	结束时	–	–
刎颈之友	兴势山之战	开始时	–	–
誓讨凡愚	正始の变	开始时	–	–
继承将才	夏侯霸千里行	结束时	IF达成	–
何谓君子之道	东关の役・司马昭军	开始时	–	夏侯霸加入或未加入2种
狭隘的理想	东关の役・司马昭军	结束时	IF失败	夏侯霸加入或未加入2种
血脉的诅咒	合肥新城之战	结束时	IF达成或失败2种	–
奔走的结果	铁笼山之战・司马昭军	结束时	IF达成或失败2种	–
文鸯凛然	毋丘俭・文钦の乱・讨伐军	途中	–	郭淮生存或死亡2种
大器问答	毋丘俭・文钦の乱・讨伐军	结束时	IF达成或失败2种	郭淮生存或死亡2种
急转	许昌之战	开始时	–	正史或假想路线2种
天命有归	许昌之战	结束时	假想路线	–
受托天命	许昌之战	结束时	正史路线	–
名为大义的反逆	诸葛诞の乱	开始时	–	–
无情的慧眼	诸葛诞の乱	结束时	–	–
魏帝动兵	皇帝蜂起	开始时	–	–
扰乱的结局	皇帝蜂起	结束时	–	–
选择与别离	洮阳之战	结束时	–	–
怀思离别的天空	剑阁之战	开始时	–	–
大器决然	成都之战・晋	开始时	–	–
继承者们	成都之战・晋	途中	–	–
蜀汉降服	成都之战・晋	结束时	–	–
隐遁不成	逆贼讨伐战	开始时	–	–
老练的才干	逆贼讨伐战	结束时	–	–
急进的原因	建业之战	开始时	–	–
气数将终	成都防卫战	开始时	–	–
共戴天命	赤壁决战	开始时	–	–
生命归天	赤壁决战	结束时	–	–

全成就路线图

成就数量	41 个 /1000 点
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	120 ~ 150 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	已修正
特殊要求	无

本作全成就的难点是全台词收集和全武器收集，如果没有这两个成就，本作的全成就之旅还算愉快。如果想节省时间，有几点建议提供给大家。

1. 推荐一开始打将星模式，优先培养夏侯渊。然后打魏传，取得夏侯渊的秘藏武器，即可开始人挡杀人、佛挡杀佛的修罗之旅。

2. 之后便可开始直接用修罗难度挑战故事模式，不过光是能秒将还不够，还得保证自己不被秒，因此最好是花钱把每关使用的角色冲到高等级。钱可以在将星模式刷台词的过程中自然累积。第一遍故事模式时推荐不引发 IF 条件，能过关就行，秘藏武器部分能拿多少就拿多少。

3. 全部故事模式夹杂于将星模式中完成后，再用低难度补齐 IF 条件，如果之前有在修罗难度下打不过去的关卡也可以选择强角来补完，有没拿到的秘藏武器时可以用困难难度补拿。

4. 刷好高等级庆云招来后，在 DLC 关卡（如博望坡）中快速补齐所缺的星级武器。

5. 补齐其他成就。

将全关卡完成和秘藏武器融于修罗难度全关卡之中完成，可以缩短数十小时游戏时间，但如此一来势必要从头到尾用鞭箭弓和九节鞭这种 BUG 武器组合打，会缺少很多乐趣。值不值就看玩家自己如何取舍了。

最后要说明的是，本作的成就可以拿两遍，分别是中文版和其他版。不过由于一遍至少 120 小时，值不值就看大家自己喽！

真・三国无双 100点
True Warrior of the 3 Kingdoms

成就说明 获得其他全部成就

取得方法 获得其他全部成就后，返回标题画面即可跳出。注意必须更新过才能解除。

修罗之猛将 60点
Master of Chaos

成就说明 在修罗难度下打过全关卡

取得方法 故事模式、自由模式不限，注意部分关卡是自由模式限定的。所谓的全关卡，包括同一战场不同势力的剧本。

修罗之将星 60点
Unwavering Ambition

成就说明 将星模式 50 连战达成

取得方法 可以选天国难度完成。由于还有全支援兽收集的成就，因此50连战并非终点，拿到100连战后奖励的猛象才是终点。

收集所有武器 30点
Weapon Collector

成就说明 武器收集率 100%

取得方法 全角色的7级武器全部都要获得，拿过一次即可，不必一直保留。可以在画廊中查看还缺哪些，最麻烦的是当属随机出现的6、7级武器，反复挑战修罗难度下各势力故事模式的最后一关，并装备高级的庆云招来，会比较容易取得。

开天辟地 30点
Heaven and Earth

成就说明 在将星模式中建好铜雀台

震天之凯歌 30点
A Shout of Triumph

成就说明 打过故事模式、自由模式的全关卡

黄金时代 30点
The Land of Plenty

成就说明 在将星模式中获得的施设素材和武器素材合计超过 1000 个

取得方法 必须是在战场上获得的才算数，赠予、交换、探索等其他途径得来的素材统统不在此列。虽然是比较漫长的过程，但可以在刷友好度的过程中轻松解除。

坚强的情谊 30点
The Ties that Bind Us

成就说明 在将星模式中收齐全部同伴

繁盛之地 30点
The Height of Prosperity

成就说明 在将星模式建好全部设施

威风凛凛 30点
A Majestic Manner

成就说明 在将星模式中将名声提高到 9999

搜集珍品 30点
A Collector of Rarities

成就说明 获得所有的基地部件

取得方法 多打猛将战即可。

千锤百炼 30点
Battle-hardened Veteran

成就说明 任意一名武将出战 100 次

百骑当万 30点
Unstoppable Might

成就说明 累计击破数达到 10 万人

立志之将星 30点
The Path of Ambition

成就说明 将星模式 20 连战达成

点与线 30点
An Intricate Tale

成就说明 打过故事模式的全关卡

天启 30点
Revelation

成就说明 全部的角色特技均达到 10 级以上

魏传 30点
Legend of Wei

成就说明 打出故事模式魏传的正史、假想两个结局

吴传 30点
Legend of Wu

成就说明 打出故事模式吴传的正史、假想两个结局

蜀传 30点
Legend of Shu

成就说明 打出故事模式蜀传的正史、假想两个结局

晋传 30点
Legend of Jin

成就说明 打出故事模式晋传的正史、假想两个结局

缔结的情谊 30点
Friends to the End

成就说明 在将星模式中与任一武将的绊达到最大

破坏王 30点
The Destroyer

成就说明 累计破坏 1000 个兵器

取得方法 在 PS3 版中有 BUG 可轻松达成。方法是在白帝城之战·魏军中，左下角月英附近有一台虎战车会卡在墙角无限复活，消灭月英后可以从容刷之，平均不到 1 秒即可击破 1 台。X360 版也可以在这里刷，但效率大幅低下。

他传 30点
Untold Legends

成就说明 打过故事模式他传的全部关卡

建造设施 10点
Facility Construction

成就说明 在将星模式中初次建好新设施

扩建设施 10点
Facility Expansion

成就说明 在将星模式中初次扩张设施

摇篮之将星 10点
The Birth of a Leader

成就说明 将星模式 5 连战达成

空中散花 10点
Death from Above

成就说明 将敌人打成浮空状态并维持 10 秒钟以上再击破

取得方法 高难度下很多觉醒无双都可以满足这个条件。更简单的办法是骑马用弓，将敌将封进墙角后狂按Y。

真正觉醒 10点
True Rage

成就说明 初次发动真・觉醒乱舞

一气呵成 10点
In an Instant

成就说明 1 场战斗中，用旋风连击连续击败 3 名敌将

攻势逆转 10点
Comeback Kid

成就说明 1 场战斗中，用易武反击连续击败 3 名敌将

连击王 10点
King of the Combos

成就说明 初次打出 1000 以上的连击数

一骑当千 10点
One Warrior vs. a Thousand

成就说明 1 场战斗中达成千人斩

训练结束 10点

成就说明 打过全部势力的教学模式

猛兽突击 10点
Mounted Terror

成就说明 用骑乘攻击累计击破 1000 人

兽王迈进 10点
The Beastmaster Awakens

成就说明 用护卫系的支援兽累计击破 100 人

取得方法 天国难度下的黄巾结集战，救出东北的张梁后，附近的敌兵会因为妖术而全部陷入濒死状态，带上老虎在这里猛突即可。

收集所有台词 10点
Vocal Enthusiast

成就说明 画廊中的全台词开放

取得方法 台词分为两个部分。共通台词只需对应角色的级别达到 30 级即可开放，而将星模式的台词需要将该角色的绊刷到最高并听到亲密台词后才会开放。注意绊是分对男和对女的，而且对男和对女的亲密台词也不一样，因此每个角色都需要刷两遍才行。注意连战虽然可以累积绊，但亲密台词是必须在战斗结束后回到基地时才能听到的，因此不推荐连战。

收集所有支援兽 10点
Animal Collector

成就说明 支援兽收集率 100%

取得方法 注意几种需要特殊条件才能获得的支援兽：黄金熊猫（将星模式中铜雀台完成后全武将获得的报酬）、北斗（将星模式中铜雀台完成后全设施 50 级的报酬）、猛象（将星模式中一百连战后的报酬）。

收集所有动画 10点
Movie Collector

成就说明 影片收集率 100%

取得方法 打过故事模式的全部关卡即可解除。

收集所有事件 10点
Event Collector

成就说明 事件收集率 100%

收集所有桌布 10点
Wallpaper Collector

成就说明 壁纸收集率 100%

取得方法 角色壁纸只需对应角色练到15级即可开放。特殊壁纸只要故事模式和自由模式全关卡通过即可开放，难度大幅降低。

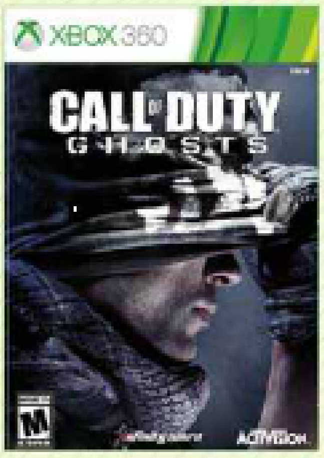
无影 10点
Like a Shadow

成就说明 在除教学关之外的任意关卡中，无伤过关。

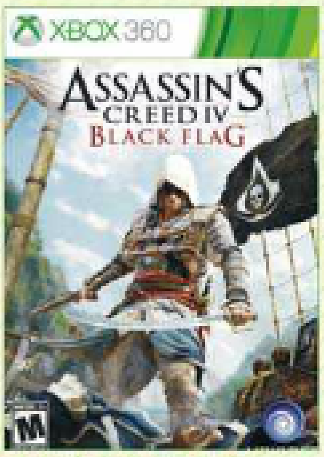
取得方法 将星模式选最低难度的素材收集关，秒杀过关，想受伤都难。

■蝙蝠侠 阿克汉姆起源

■战地 4



■ COD 幽灵



■刺客信条Ⅳ 黑旗

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
29 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜 高清版	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD	Konami	动作	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	Lightning Returns: Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	Lightning Returns: Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	中文版
2013 年 12 月					
1 日	F1 2013	F1 2013	Codemasters	竞速	美版
2014 年 2 月					
1 日	神鬼寓言 周年版	Fable Anniversary	Microsoft Game Studios	动作角色冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版

注：蓝色字体为中文版游戏

CALL OF DUTY BLACK OPS II

从去年 11 月到今年 8 月，总算是打完了《COD 黑暗行动Ⅱ》的全部 DLC，感觉像是打了整整一年的丧尸。（笑）丧尸模式就是这样有魅力，每次 DLC 出来，能否成为全世界前几名解除彩蛋的人，都是我们努力的目标。虽然经常会有打了一个晚上最后功亏一篑的情况发生，但最终解除的时候总是有一种舍我其谁的霸气。按照惯例接下来又是 IW 的《COD》了，不知这回 IW 组是否会带来一些惊喜呢？

X360	COD黑暗行动Ⅱ	Activision	主视角射击
	Call of Duty Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	单机1～2人 在线2～16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

DLC3 Vengeance 成就获得指南

成就指南

成就点数	250点
成就难度	★★★☆☆
在线成就数	75点
全成就所需时间	至少4小时
有无会错过的成就	无
有无成就BUG	无

首先除了彩蛋外的成就均可在简单难度下取得，丧尸前几轮行动缓慢，并且不会连挠玩家，相对难度低不少。成就获得路线很简单，前提是你对地图的构造和打法倒背如流，如果你能做到这一点，多数成就可以在一次全部解除。首先出生点凑 2000 分去出生地买 LSAT；之后去城镇救巨人给他糖果；组合电扇和空气炮杀 10 只丧尸；用巨人撞开所有障碍物；从鬼屋去迷宫，过程中多杀几个女鬼获得免费饮料；走到迷宫中前往塔升级 LSAT；找到迷宫中心炸开以后跳进洞里完成一次穿越；开始解彩蛋，过程中肯定会抽出时间炸弹，使用一次；彩蛋完成后只剩下“第一回合升级武器”的成就，单独开一次解开即可。当然以上步骤是建立在对地图十分熟悉的情况下的打法，正常情况还是慢慢熟悉地图先把。

Mined Games 75点

成就说明 在 Buried 地图中完成彩蛋。

彩蛋详解

本张地图的彩蛋部分同样分为两个路线，并且都必须在普通难度下解。Richtofen 路线不用先组装工作台。一上来两个路线的步骤就会有所不同。两个彩蛋路线只要有钱就都不是很难，如果银行中有大量存款，解除彩蛋简直易如反掌。个人感觉由于最后找迷宫机关颜色顺序比较麻烦，相比之下 Maxis 路线要更简单一些。另外如果 4 名玩家之前三张地图都是统一走同一种路线的话，那么调查教堂存放着的装置便可出现路线的结局，之后会有类似永久 10 元抽奖这种牛 X 奖励。

Maxis路线

步骤1

先去组装绞刑台，绞刑台位于 D 区域教堂的左边。一共 3 个部件。

1灯泡：巨人房间二楼抽奖箱左边箱子上

2电池：位于教堂内部的讲桌旁

3红线（公共）：枪店进去左边的角落

注意红线部件是 M 路线的绞刑台和 R 路线的断头台共通的，玩家必须二选一。

步骤2

合成完后去组合空气炮和电扇，用这个组合对着场景内的水晶球吹，将水晶球破坏。

水晶球分别位于

1：C 区域酒吧旁边。

2：A 区域的通道内角落。

3：D 区域教堂左边的石堆处。

4：穿过鬼屋后跳到树下面，另外一边进入鬼屋的入口附近。

步骤3

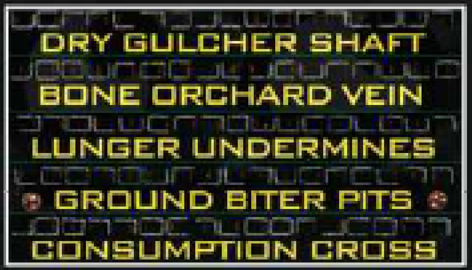
全部摧毁后地图随机一个地点可以看到一盏飘在空中的灯，由于是在空中，不难找到，使用手雷捏在手里扔到空中引爆即可将灯打落拿到。

步骤4

取得灯之后，拿着灯的玩家去糖果屋拿糖果，给巨人吃糖果让他攻击丧尸，成功的话巨人每杀一只丧尸都会有音效，杀够一定数量的丧尸后前往枪店房顶可以看到发光的灯图案。

步骤5

拿灯的玩家来到枪店房顶，对着图案按住 X 将灯注入，此时墙上会出现一组密码。密码代表了五句话，对应 A 区域通道内的 5 个牌子。墙上只会随机出现三句，玩家照着下图的密码破译，记住这三句的顺序即可。



步骤6

去将时间炸弹从抽奖箱内抽出，并且在此时按下 LT 扔出记时部分，别引爆。然后 6000 分购买电拳，进去 A 区域的坑道内，里面可以找到 5 个牌子，上面写着不同的语句，这些语句对应枪店屋顶破译出的密码，玩家按照密码给出的语句顺序，找到相应的牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球。

玩家需要把球带到绞刑架处，球会不断往绞刑架方向移动，但是长时间移动后会消失，玩家需要为光球续航才能避免其消失。续航的方法为让球接触活着的丧尸，球一旦碰到丧尸后便可成功续航，需要续航的地点一共有三个，玩家需要在三个地点最少留一只丧尸在那里为光球续航。地点分别在马房、枪店二楼和糖果屋附近。球消失后再去按顺序打一遍即可，玩家可以跟着球走判断路线，如果球在哪里消失了，记得下次在这里留一只丧尸续航。最后将光球延续到绞刑架处后，绞刑台上其中一个灯会发亮。此时按下之前丢的时间炸弹，回到之前的波数，绞刑架上的光还会保留。此时玩家需要再重复上面的步骤将另外一个灯也点亮。如此一来这部就算完成了。

步骤7

一个玩家前往鬼屋2楼走过书架的里面（最好是有电拳的那位，女鬼会不停出现干扰，需要用电拳不断将其消灭），在其中一间屋子的桌子上可以找到一个灯的装置，旁边有一个开关，按下机关。其他三名玩家分别前往糖果屋2楼，法庭和马房，这里这三个区域都各有三个铃可以按，加在一起的9个铃铛对应鬼屋楼上的9盏灯。鬼屋左、中、右三盏灯分别对应三个区域的各三个铃铛。举个例子，笔者测试的那盘左边三盏灯为糖果屋2楼的三个铃铛，中间为马房的三个铃铛，右边为法庭的三个铃铛。三名玩家记住这三个方向的上中下三盏灯分别对应的铃铛，听鬼屋玩家的指挥去依次按即可。按错后灯会熄灭，需要重新来过。灯全亮了这一步便算是完成。

步骤8

用巨人将鬼屋前的喷泉打开。对着喷泉许愿，开始4个区域的打靶游戏，这算是这个彩蛋的小难点，4名玩家都需要同时在不同的四个区域玩打靶游戏，过程中不能失误。打靶的区域分别位于C区域的酒吧、B区域厚血饮料机那里，D区域面对鬼屋，D区域鬼屋对面的糖果屋附近。建议全员去买一把粉笔画出的PDW，这把枪有50发子弹，过程中可以不换子弹，比较方便。打靶过程需要牢记几个靶子的出现地点，到后期熟练后可以预先判断，由于失败后可以通过喷泉许愿无限次数重新来过，所以并不困难。有丧尸干扰不要紧，在短腿的丧尸身边给巨人喂一个糖，他会帮你把丧尸抱起来一直玩，这样丧尸不会攻击你也不会死。注意每个人自己的打自己的靶，不要帮别人打。

酒吧中有19个靶。

糖果屋附近有20个靶。

厚血那里有22个靶。

鬼屋那里有23个靶。

Richtofen路线

步骤1

先去组装断头台，断头台位于C区域酒吧附近的一个角落中，需要4个部件。

1水晶：进入A区域坑道后右转角落里

2太阳罩：酒馆2楼往下看是断头台处

3电线杆：马房下其中一个马厩处

4红线（公共）：枪店进去左边的角落

其中红线和MAXIS路线的绞刑架是通用的，玩家需要2选1。

步骤2

组装成功后去抽出Paralyzer，用这个对着四个水晶吸。四个水晶球位置与MAXIS路线一样。

1：C区域酒吧旁边。

2：A区域的通道内角落。

3：D区域教堂左边的石堆处。

4：穿过鬼屋后跳到树下面，另外一边进入鬼屋的入口附近。

步骤3

完成后去找空中飘着的紫色灯，把它从空中炸下来取得。

步骤4

拿到后前往鬼屋，拿灯的玩家杀女鬼给灯充电，直到杀鬼不出音效为止。

步骤5

最后去枪店房顶，对着地上的图案按住X将灯注入，此时墙上出现密码。密码代表了五句话，墙上只会出现三句，代表了之后击打时的顺序，破译的方法参考上文Maxis路线步骤5中的配图。

步骤6

购买电拳，进去A区域的坑道内，里面有5个牌子，上面写着不同的语句，对应枪店屋顶破译出的密码，玩家按照密码给出的语句顺序，找到相应的牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球，注意只有喝了鹰眼饮料的玩家可以看到这个球的位置。

玩家需要将球带到断头台处，不过引导球走的方法与MAXIS路线不同，玩家必须去接触球才能让它前往下一个地点，球每次都有多种不同的出现地点，玩家需要以最快的速度前往球出现的地点与其接触，让它前往下一个地点，否则长时间后球会消失，有点类似某些游戏的“穿环”，最后球出现在断头台上即算完成。

步骤7

在断头台附近打丧尸，丧尸过来之后手上会冒紫色的光，将它们杀死后给断头台的水晶充电，直到5个小球在水晶周围便算完成。

步骤8

去抽出时间炸弹，将炸弹左边部分放在断头台水晶和球之间的板子上，然后所有人靠近断头台（最好围在断头台周围，太远无法发动），引爆时间炸弹，进入无限模式。

步骤9

无限模式中画面会变黑白，并且会出现数只丧尸，玩家无法对他们攻击只能躲。这个模式下的目的是30秒内找到玩家扮演的四个角色的尸体，找到后可以调查，四具尸体中其中一个隐藏着机关，玩家需要把机关找出来。笔者试的几次中机关都在黑老头Rasman的尸体中。4具尸体会随机出现在多个位置中，目前已知以下几个点会发现尸体。

1：第一个抽枪点南边。

2：巨人房间的门口，有一堆草丛和石头附近。

3：D区域教堂左边，有水晶球的区域附近。

4：D区域糖果屋门口，在大石头旁的箭头牌子附近。

5：教堂的工作台旁。

6：断头台的前面一点。

7：断头台再往前，枪店背面的地上。

8：酒吧的通道内。

进入时间模式后大家大胆冲去找，死了也不要紧，无限模式结束后会自动复活。如果玩家时间内没找到机关，那就需要获得Max Ammo重来一次（如果真不差钱可以把炸弹扔回去再抽回来），重来一次不容易，最好发动前把所有尸体出现的位置都先走一遍记住。

当找到机关后把它安装在断头台上即可。

步骤10

之后玩家需要去迷宫，这里有一些绿色的门上或者某些绿草墙上会出现四种颜色的开关，分别是红、蓝、绿、黄，玩家需要按照正确的顺序开启，只要顺序对了，按下相应的开关会有火花提示，玩家需要将这个顺序记住，便可确定这个颜色按钮的按下顺序，下次再按这个顺序按。比如第3个按的是蓝色开关有火花，那下次就记得第三个按蓝色的开关。失败了不要紧，从喷泉那个洞直接回迷宫再试即可。全部按钮都出火花后即可完成。

步骤11

最后同样是打靶游戏，参考Maxis 步骤 8，完成后即可解锁Richtofen 路线的彩蛋。

Ectoplasmic Residue

15 点

成就说明 在 Buried 地图中获得一瓶免费饮料。

取得方法 玩家进入鬼屋后遇到女鬼，杀死一定数量的女鬼后走出鬼屋外，将尾随玩家的女鬼全部杀死便有可能获得一瓶免费的饮料，获得后即可解锁成就。

I'm Your Huckleberry

25 点

成就说明 Buried 地图中让巨人帮你在一次游戏中撞坏所有障碍物。

取得方法 从初始抽奖箱左边的楼梯上去后，从一个洞落入下面的房间便可找到巨人。给巨人喝酒它会撞开身后的障碍物，巨人只会撞背对他的障碍物，玩家需要在巨人面前给他喝酒，使他背对障碍物。障碍物大多为破烂堆积起来的地点，这张地图的障碍物一共有 8 个，其中一个是喷泉上的桶，别忘了。也就是说过程一共需要喂他 8 次酒，除了每回合随机出现的酒外，还可以去酒吧收银台 1000 分买。

8 个障碍物地点分别在

1：巨人所在的房间，只有撞开他才出来。
2：抽奖箱附近，撞开后才能喝到厚血饮料。
3：枪点门口。
4：枪店旁边，撞开后通往马房。
5：D区域鬼屋前，喷泉的桶。
6：糖果屋旁，连接B/C区域的点。
7：教堂门口。
8：鬼屋门前。

Death From Below

10 点

成就说明 Buried 地图中使用“空气炮”杀死十只丧尸。

取得方法 空气炮是这张地图的合作武器，需要将两个组合武器放在一起使用，玩家需要优先合成发电机和鼓风机。部件全部在部件屋可以找到。

发电机

模特：一楼里面的房间。
风扇：二楼右后方的桌子上。
发条：一楼进门左边的书架上。

鼓风机

赌博器：一楼里面房间的地上。
扬声器：二楼地上。
陀螺：一楼进门左边的桌子上，
牌桌：一楼进门里面角落的地上。

最容易去的两个组装地点分别在第一个抽奖箱左边的楼上以及酒吧。在这两个地点组装好后前往厚血的箱子里把空气炮和发电电扇同时放在那里杀 10 只丧尸即可。

Candygram

10 点

成就说明 在 Buried 地图喂巨人吃糖。

取得方法 十分简单的成就，在糖果屋中可以找到糖果，开门进去拿到糖后给巨人吃便可解锁成就。最省钱的办法为：1：先从第一个抽奖箱左边的楼梯上去，落到下面把巨人前的门打开，给他喝酒让他出去；2：之后从抽奖箱左边的楼梯上去一路跳到电闸房下楼拿糖果回去给巨人吃即可。

Awaken the Gazebo

30 点

成就说明 在 Buried 地图中，不用银行和道具存取箱的情况下在第 1 轮给武器升级。

取得方法 这张地图中比较麻烦的一个成就，有两种方法可以实现这个目的。推荐方法 2。两种方法开始时都记得走快救药水那里画一开始那个粉笔画，此外别忘了开电闸，不然好不容易去了那边不能升级就悲剧了。

方法一

1：第一个回合抽出时间炸弹，抽不到就重新来过。
2：扔出时间炸弹左边后杀丧尸，直到开启所有画粉笔枪以及前往鬼屋的门为止（包括需要巨人撞开的）。
3：全部开启后按下右半部分时间回到第一回合。
4：去把枪店所有粉笔枪画在问号上凑足5000分以上。
5. 传过鬼屋，躲过女鬼。
6. 进入迷宫升级。

方法二

1：先开道具屋750分的门，找到弹跳器所有的部件，将其组装到第一个抽奖箱左边上楼后的工作台上。
2：通过第一个抽奖箱左边上楼，一路跳到枪店房顶（可以从马房楼上左边用弹射台直接跳过去），下去拿粉笔。将酒吧2楼、巨人门口、第一个抽奖箱左边上楼的三个问号画出来。
3：去法庭2楼对面的平台上放一个弹跳器，这样弹过去直接又能画一个。
4：拿酒让巨人撞开教堂的障碍物，画最后一个问号。
5：鬼屋前障碍物可以从右边用弹射跳过去。

用这个方法，可以只开道具屋的门和鬼屋的门，不过前提是第一次随机的酒出现在巨人房间里，如果是在酒吧 1 楼还得多开一个 750 的沙发。不过比起抽时间炸弹要方便不少。

不过前面的步骤还好，最最关键的是进鬼屋躲女鬼部分，如果这里失误，前面的步骤基本都浮云了。鬼屋女鬼的配置可能会不一样，不过玩家越少，女鬼的数量越少，单人的话只要躲过去女鬼便不会再出。我的建议是双打，一名玩家抽一把冲锋枪进入鬼屋，边打边慢慢往前推进，之后进入迷宫就要靠感觉走了，余下的女鬼可能去找另外一名玩家，这样就可以在迷宫里慢慢转了。一但走到塔里升级完毕就算成功。

Revisionist Historian

10 点

成就说明 在 Buried 地图中改写历史

取得方法 从抽奖箱获得时间炸弹后，按下 LT 扔下炸弹，按 RT 引爆使用一次即可，没什么难度。

Mazed and Confused

35 点

成就说明 在 Buried 地图中，在迷宫区域打过第 20 波或以上的波数。

取得方法 这个也没什么难度，可以选 EASY，建议前面先喝了厚血抽到好一点的枪，然后等 19 波的时候再过去。不过 19 波鬼屋的女鬼不是很好对付，玩家要小心。迷宫区域建议去喷泉处防守，两个人负责前面的过道（可以用气功炮顶住），其他人负责附近的丧尸，如果武器不是太差的情况下杀过 20 轮没什么难度。

FSIRT Against the Wall

20 点

成就说明 在 Buried 地图中，在墙上购买 LSAT 并升级。

取得方法 LSAT 在出生点上方铁架平台的墙上，需要 2000 分购买，凑够钱后跳到铁架平台上，铁架会毁掉，玩家必须快速买到 LSAT 后落下。跳铁架过程容易掉下去，连续按 A 键就爬能上去。之后前往迷宫，建议过了鬼屋后在迷宫凑够 5000 分，不然在鬼屋被女鬼偷了钱就浮云了。如果之前跳的过程失误了，铁架倒塌后不要紧，还有一种办法买到 LSAT。首先去抽出 Paralyzer，这个武器在玩家跳起后对着地面使用可以在空中飘起一段时间。有了这个以后将迷宫中的喷泉炸掉，跳进传送洞中（之前需要巨人撞破另一个喷泉），回到出生地点，然后使用 Paralyzer 飞到购买 LSAT 的墙上购买即可。

When the Revolution Comes

20 点

成就说明 在 Buried 地图中回到原点。

取得方法 在地图中先把巨人放出来，然后让他撞开鬼屋前的喷泉。前往迷宫中心，直接丢 4 个手雷将喷泉炸开，跳到传送洞后便会回到出生点解除成就。

DLC 4 Apocalypse 成就详解

成就难度	★★★★☆
成就点数	250点
在线成就	55点
全成就时间	至少5小时
有无会错过的成就	无
有无成就BUG	无

《黑暗行动II》最后的丧尸地图彩蛋相对来说是最难的，后期多场强制战斗让成就的含金量上去不少。成就设计基本上是以往的规律，除了彩蛋外均可在EASY模式下完成，彩蛋解除后其他成就就能解个七七八八。注意四种方式救人的成就建议在解彩蛋过程中获得。玩家在第一次游戏时可以将较为简单的“Not a Gold Digger”、“I' m on a Tank!”等成就解掉，然后可以在单独的游戏中瞄准“All Your Base”、“Playing with Power”、“Master of Disguise”、“Overachiever”这几个成就去。完成后地图估计摸索的差不多了就开普通难度挑战彩蛋吧。

Little Lost Girl

75点

成就说明 在Origins中释放Samantha

取得方法 彩蛋成就，首先这次的彩蛋内容与以往一样必须在普通难度下取得，EASY难度顶多到全部法杖升级后就无法继续了。另外这个彩蛋是可以单人解除的，想挑战的玩家可以试试。彩蛋其实步骤并不多，只是前期准备四把元素杖的过程略为繁琐。以下方法是最为节省波数的打法，可以在最短的波数中将彩蛋解除，相对简单一些。

开场后注意第一站开启电源后的丧尸血奖励先别用。先积攒够分数抽奖或者买把好武器，由于第2站的门一定要开，如果那边能随出抽奖箱最好，没有的话就去4站那边买MP40。2站一定要早去的原因是先要在房间桌子上拿到一块有拳头标记的石板，之后有用。

第一步

为了节省波数，首先去将挑战——积满所有吸丧尸魂的箱子打满，这样会获得彩蛋必要的拳套。4个箱子的位置为1：进入无人区左边的场地；2: 四站旁边的位置；3: 五站旁边的场地；4：六站进入坦克站前的场地。

每个地区大概要杀够40只左右的丧尸才能积满，不过一定要注意如果有泰坦走过来它会一脚将吸魂箱踩合上，之前都白打了，所以最好算好时机，等泰坦过了再去那片场地打是比较理想的状态。全部满了以后就能去六站拿拳套了。中间过程中别忘了去喝厚血。

第二步

拿到拳套后在6站教堂2楼可以看到一个白色圣杯，将之前二站拿到的拳头石板放上去（按X），之后在这个地方用拳套杀丧尸，杀到可以将石板拿起来就算是蓄满能量了。建议这里窗户那留一只丧尸开始之后的步骤。

第三步

拿着升级好的石板可以前往第二站原先放石板的桌子上将其归位，不过运送的过程中玩家不能碰到场景中泥泞的路段，一旦踩到之前进化过的石板便会“变脏”需要拿回之前的圣杯处重染一下。运送的方法有两种，一种是走木板，跳到坦克上，开坦克回到出生地附近的坑道跳下去，从那边走到2站房间不会碰到泥。第二种则是直接走木板，通过中央的挖掘区域和工作室走回第2站，只要到了无人区之前的场地基本就不会脏了石板。

第四步

将石板放在桌子上后继续用拳套杀丧尸，这一步建议和火元素升级需要的解谜一起做（见下文），三人用拳套在这杀，拿火杖的单独在CRAZY PLACE里烧，之前最好把其他杖也拿着，遇到突发状况可以解围，杀够丧尸后会出现一个空袭道具（G-Strike），这个道具类似猴子，可以吸引丧尸之后进行空袭轰炸，由于只需要用它完成解彩蛋步骤，可以只拿一个就行。

第五步

接下来就是打造法杖和升级，具体方法读者可以参考下文“Playing with Power”成就中提到的内容。拿到所有法杖需要的元素后，做到这一步的时候红色元素差不多都齐了，由于要拿雷部件开坦克会将窗户里的丧尸烧死，建议留到最后做。前面几步中如果遇到下雪天建议停下来先挖宝。所有元素和部件收集完成后前往中央武器升级的挖掘地下，对着四骑士面前的装置打造4把法杖，拿到法杖后就可以进行升级工作。

下一步是升级杖，升级的方法参考下文“Master Wizard”成就部分，过程中最后一步建议全员进入CRAZY PLACE中准备好了以后一起战斗，由于地下地势险恶，杖最好一个一个升级，这样一来其他三名玩家可以用杖互相照应一下。

升级需要先完成CRAZY PLACE内部的解谜，再完成杖的挑战，每一步完成后都会有比较明显的音效提示。注意升级的步骤不用等所有法杖打造好后再完成，最后一步由于要杀丧尸充能，建议留在后面一起完成。杀死丧尸后会有黄魂对杖进行充能，满后会有较为明显的提示，之后拿起杖即可。

第六步

全部杖升级完后人手一把，杖升级后不仅攻击力子弹数量上升，还能按方向键←来换成救人法杖救人，按住攻击键可以蓄力发大招，十分强劲。全员拿到升级后的法杖三台泰坦内部会出现插座，6 站出现的泰坦插雷法杖；4 站的插风法杖；2、3 站出现的插冰法杖；最后火法杖的插槽会出现在中央升级装置的挖掘处最底部。

第七步

完成插杖工作后建议先去升级装置地下把法杖回收。此时三台泰坦会频繁并排行走，随机其中一台（惟一可以进入的）会出现一个红色按钮，拿着空袭的 A 玩家前往 5 站其中一边可以看到一架坠落的飞机（图），这架飞机左边会有一个被封印的地道。B 玩家在进入泰坦后让 A 玩家将空袭扔向封印，同时自己按下机器人的红色按钮，机器人和轰炸机会开始一同对封印攻击，两步同时进行的话便可打通封印。

第八步

将马克西无人机组装好后，对着封印口使用，马克西无人机便会进入封印内部，此时会出现多个 BIG DADDY，这一战战斗很惨烈，建议溜丧尸的玩家将丧尸带到远处，其他三名玩家在释放无人机前在 5 站集合，等 BOSS 一出来就集中攻击，升级后的法杖一般可以将它们秒杀。

第九步

任意玩家回到出生点，获得将 1 号发电机开启后的丧尸血奖励，进入丧尸血模式后对着天空看可以发现一架红色发光的飞机，将飞机击破后便可开始下一步。

第十步

这里需要再次获得一个丧尸血奖励来找到飞行员变的丧尸，建议由之前击破飞机的玩家来完成。想获得丧尸血不用重新再开一轮，拿着冰杖的玩家去无人区第 5 区到第 4 区的路段，沿途可以看到三台燃烧的平板车，用冰杖可以将其熄灭。快速熄灭（有时间限制）这三辆着火的平板车，这样挖掘地中央会奖励一个丧尸血奖励（会消失，最好提前在那里等着），进入丧尸血模式后绕着中央区域外围跑一圈可以看到一只白色的特殊丧尸，将其杀死后便可以在地上拿回马克西无人机。

第十一步

完成上面步骤后前往挖掘机地下圣骑士那里杀丧尸，丧尸会变成手臂有白光的那种，使用拳套杀他们会有特殊效果，杀够之后玩家会变成相对应的属性拳套（成功后收回石板，有明显的升级动作），比如拿风杖的玩家会变成风拳，雷杖的会变成电拳。所有玩家（注意必须所有）都有属性拳套后萨曼莎说话，这一步就算完成了。

第十二步

最后一步少不了恶战，由于不能使用杖最好做足准备，先将四个杖放到相应的元素地带，这样 CRAZY PLACE 中央会出现白点，在这里杀丧尸便会给中央蓄能（会有明显的魂魄上升效果）。杀够之后中央的路线便会打通，成就就解了。如果想看最后的结局就把马克西无人机在中央释放，白光出现后进入便可迎来最后的结局。

Not a Gold Digger

5 点

成就说明 在 Origins 中分享你挖出的武器

取得方法 很简单，玩家首先需要有一把铲子，前两把铲子在出生地点可以找到，还有一个位于坦克房间，还有一个在第 4 或者第 5 区域的通道。拿着铲子的玩家随便对着场地中凸起的挖掘地点，这其中有可能挖出个武器，另外一名玩家捡起这把武器，之前挖的玩家即可获得这个成就。

All Your Base

15 点

成就说明 在 Origins 中不被终止的情况下启动所有电源。

取得方法 不要断的情况下开启所有电源即可，同样没什么难度，一般解彩蛋的时候可以顺便解。最好在一个回合解除这个成就，让队友遛一只丧尸，其他玩家占点的时候别让“拆迁队”毁掉任何点即可。

Kung Fu Grip

15 点

成就说明 在 Origins 中， 从 Panzer Soldat 的爪子中拯救自己和同伴。

取得方法 Panzer Soldat 就是装甲大老爹，他是几个回合中必会出现的 BOSS，BOSS 有 3 种攻击方式，近处的挥拳，中距离的喷火，远距离的伸出钩爪。想解除这个成就就要让他出远距离的爪子。玩家故意和它保持一段距离时它会伸出爪子把玩家抓回来，对着它释放爪子的胳膊攻击便会放手。故意保持距离，等它抓住玩家后自己攻击它的手臂逃脱，再故意让另外一名玩家被抓住，然后自己攻击它的手臂即可。这个成就建议去 4 区喝一瓶厚血，留一只丧尸边绕圈边打。

由于后期会有越来越多的大老爹出现，建议早点解除。大老爹出现规律大概是 8 回合 1 个，11 回合 – 1 个，14 回合 2 个，22 回合 3 个

Playing with Power

30 点

成就说明 在Origins中，一次游戏中制造所有法杖。

取得方法 要打造法杖首先就需要找到对应的光盘，这样在中间的挖掘地点找到留声机后便可将其和对应的光盘放在指定的CRAZY PLACE地下开启隐藏的门，记得每次要先将留声机拿起来才能放在下一个地点。进入CRAZY PLACE后拿到对应的元素。注意拿元素的时候一定要开启对应的CRAZY PLACE才能进入。在拿到元素后还需要收集其法杖的其他三个部件，部件拿到的方法各不相同。

获得方法

颜色	元素	唱片位置	CRAZY PLACE地点	部件位置
红	火	第6站坦克下边（必须将坦克先开走）；6号发电机附近；6站楼上的教堂椅子上。	第三站，从出生点刚出来的地道。	1：干掉每8回合出现一次的Panzer Soldat后获得；2：用枪击落一架天上发光的红色飞机后捡起获得；3：第六站将电源启动后的奖励。
黄	风	5站快跑饮料机旁边；5站货车附近，5站通道内部	5号发电机旁边的地下。	进入三台泰坦内部取得，1：2、3站一台；2：4站附近一台；3：6站一台。
紫	电	4号发电机附近板车上；4站厚血和随机饮料机之间的位置；4站通往Crazy Place的地道。	4站旁边的地道。	1：乘坐坦克在到达第二站前，右边有一个站台，跳上去之后过去拿到；2：第2站往起点出发后，途中左边的一个站台上；3：快回到起点前接近教堂右边的道路。（注）
蓝	冰	2站房间里抽奖箱附近；2站入口右边；2站房间内的货架上。	第6站发电机的对面。	必须挖宝挖出来，注意只有在下雪天才能挖出部件，建议玩家将所有挖宝地点留到下雪天再挖。

注：坦克 3 个部件需要玩家在坦克移动中跳到三个平台上，不过没经验的话过程容易失败，来回跑浪费时间浪费钱，建议站在坦克的后方，这里没有护栏，不会将玩家卡住。第一个部件位置一个人便可搞定，后两个部件最好有两位玩家合作各走一边。

这个只是彩蛋要求的第一步，熟练的话很快就能解了，这个成就要求想解的玩家亲手打造，直接加入拿起法杖是没办法解的。

I'm on a Tank!

10点

成就说明 在 Origins 中乘坐坦克一圈不下来。

取得方法 同样极其简单，坦克位于6站，可以队友帮忙留一只丧尸。跳上坦克后到启动部位，花费 1000 分开启，坦克绕一圈过程中只会在 2 站一个地方停留，等它冷却过后再次花钱启动便可返回终点，这个过程中（包括冷却过程中）玩家都不要下来即可解除成就，十分简单。

Saving the Day...All Day

20点

成就说明 在 Origins 中使用四种不同的方法救人

取得方法 这个成就最快要在升级完第一个法杖后才能解。四种不同的救人方法为

1：普通救人。

2：喝了快速救人饮料后的快速救人。

3：使用马克西无人机的救人功能。

4：杖升级以后按方向键←以后对着倒下的玩家使用救人。

马克西无人机的部件位置在

大脑：出生地的桌子上。

框架 :6 号发电机隧道附近；6 号站坦克所在的教堂；6 号站坦克返回的路上。

Rotors：中央挖掘现场的最底下；中央升级装置附近；中央挖掘现场内秘密入口附近。

Master of Disguise

15点

成就说明 在 Origins 中，在一次游戏中使用丧尸血救活其他三个玩家以及启动一个电源。

取得方法 没难度，不过需要 4 个玩家。第一个发电机占完之后会奖励一个丧尸血奖励，此时要解的玩家拿到丧尸血，其他三名玩家自杀，将他们全部救起以后去下一个发电机处战斗，如果过程中获得丧尸血以后，之前救过队友的玩家开启电源等电源启动以后就解了，也可以试着挖出丧尸血。注意如果速度够快，一次丧尸血救人开电也是可行的。电源一定要吃丧尸血的玩家自己将发电机完全启动才行。

Overachiever

25点

成就说明 在 Origins 中，一场比赛完成四个挑战。

取得方法 挑战是这张地图的新要素，玩家在 1 区和 6 区都能看到挑战内容，地图一共有 4 种挑战分别是爆头 115 个，占过所有电源，累计花费 30000 分以及补充所有吸丧尸魂魄的箱子。玩家完成挑战后会获得相应的徽章。玩家可以去第 1 和第 6 区换取对应的挑战奖励。

挑战要求	获得奖励
爆头115个	一把升级后的SCAR-H
成功开启所有电源	子弹全满奖励
累计花费30000分	一击双出饮料
完成所有吸魂箱充能	金刚拳套

4 个吸魂箱的位置为 1：进入无人区左边的场地；2: 四站旁边的位置；3: 五站旁边的场地；4：六站进入坦克站前的场地。

如果对爆头没信心的玩家可以去抽出爆头饮料，这样几乎可以无脑获得。其他内容只要波数上去都能解了，注意后期避免吃核弹。第三条挑战一定要累计花费了 30000 分后才能解。注意爆头 115 个只看统计有可能出问题，爆头 115 个以后可能还解不了，玩家可以再多杀几个直到出徽章后即可。

Master Wizard

40点

成就说明 在 Origins 中，装备所有升级后的法杖。

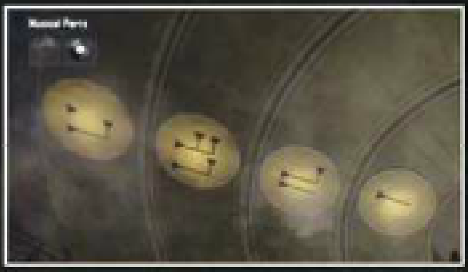
取得方法 法杖升级步骤

风杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，黄色区域的解谜为需要将指定的符号打成一列，正确的组合如图所示，完成后机关会陷进去。

2：出去后需要用风杖将 3 个冒黑烟的圆球往中间升级装置挖掘处的方向吹，三个冒烟球的位置分别在 A：4 站附近（直接吹即可）；B：5 站附近，需要从吸魂箱所在的那个方向吹；C:6 站附近，玩家需要进入坦克所在的仓库，从另外一边的出口出去后对着球吹。全部吹完以后球的烟雾会消失。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个黄色光球，将转盘全部转成黄色以后，对着黄球攻击，如此一来风杖升级的前期步骤便算完成，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。



火杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，火杖的解谜需要在火焰解谜区域用火杖点燃多个丧尸，这样将所有筒充满火后便算完成。

2：烧完后前往 6 区教堂 2 楼可以看到墙上出现各种符号的图案，从左到右依次是 11, 5, 9, 7, 6, 3, 4，玩家根据亮灯的符号来记住数字，玩家下楼将坦克仓库有数字的四个火把点燃，比如 5、9、3、4 的图案亮着那就用火杖点燃下面 5、9、3、4 的火把，注意点火的速度要快，最好先记住位置。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个红色光球，将转盘全部转成红色以后，对着红球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

注意火杖升级一开始烧丧尸的步骤需要开波杀丧尸，建议可以留在后期与其他队友的战斗部分一起完成。

雷杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，雷属性的解谜稍微对玩家的音乐素养有些要求，玩家根据标注在墙上的五线谱提示来用雷杖点三个符号，不懂音乐也不要紧，由于谜题是固定的，玩家只要按照图示的标注 10、1、5；5、8、12；6、10、3 的顺序打即可。

2：完成后前往大地图中会有几个电表冒出火花，玩家需要将有火花的电表关闭，这个需要按随机的顺序来，电表位置如下 A：5 站破烂小屋附近；B：6 站坦克的旁边；C:6 站教堂圣杯附近；D：4 站 CRAZY PLACE 附近被破坏房间的附近。E：出生地房间；F：2 站坦克停站，后门屋子里；G：中央挖掘区外围。

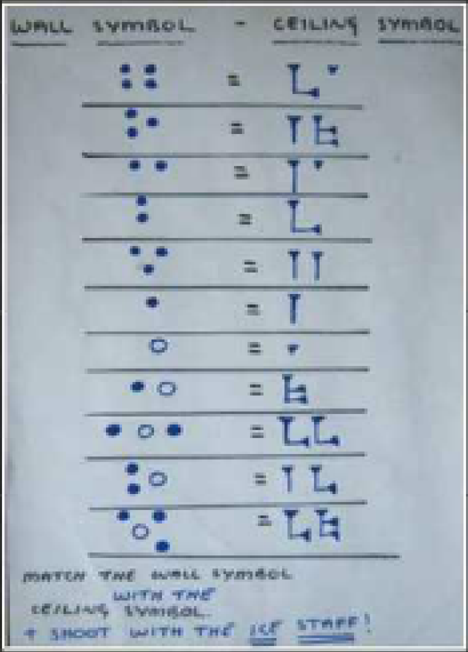
3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个紫色光球，将转盘全部转成紫色以后，对着紫球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

冰杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，根据右边墙上的提示来用冰杖打顶上相应的符号，玩家可以根据上方的石板是否翻转，翻转后便算正确，玩家将正确的对应符号记住即可，当然也可以根据下图中的提示来打石板。

2: 完成上面步骤后拿着冰杖前往场景中找三个墓碑，用冰杖将它们冻住，注意墓碑都在可移动的场景外，要仔细观察。A：出现在 4 区 MP40 附近，这里之前有吸魂的宝箱；B：中央升级装置所在的挖掘处附近；C：坐坦克到第二站附近，往前走一点的右边。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个蓝色光球，将转盘全部转成蓝色以后，对着蓝球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

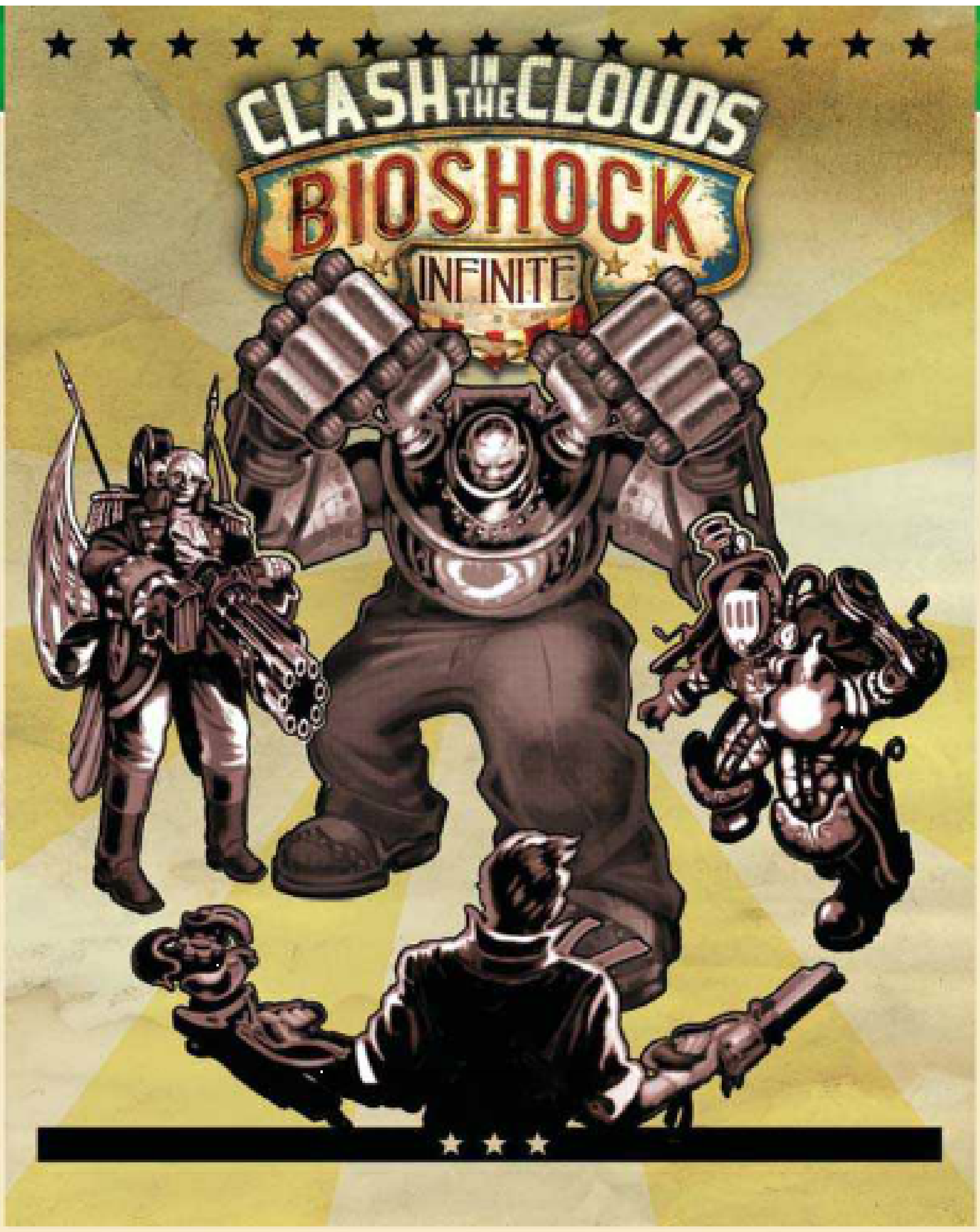


这个成就之前有 BUG，在更新后修正了。如果玩家是旧版本无法解除。可以尝试故意倒地死透了一段时间就能解了。注意一回合一次只能死一名玩家，其他玩家需要存活。另外这个成就是可以“蹭”的，权杖升级完后一名玩家退出，想解的直接进来拿起升级好的杖就能解了。

生化奇兵 无限	2K Games		主视角射击
X360	BioShock Infinite		美版
	2013年3月26日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《最后生还者》、《横行霸道Ⅴ》在发售前都被认定为有实力竞争年度游戏。而《生化奇兵 无限》和其他三个对手有一个本质不同，那就是没有多人模式。这么做其实是一个相当明智的选择，要知道2代的多人模式就做得很一般。而腾出制作多人模式的时间，就能为玩家带来更好玩的单机内容。目前《生化奇兵 无限》已推出一个增加成就的DLC：云端争锋（Clash in the Clouds）。这个DLC专门强调了战斗的乐趣，10美元的价格称得上是物有所值。如果是购买了季卡的用户可以免费下载。

文 纱迦 美编 NINA



基础知识

云端争锋DLC是完全独立于本篇之外的内容，因此即使玩家还没有打完本篇，也可以直接开始。只要从标题画面下的DOWNLOAD CONTENT中进入即可。云端争锋和本篇一样，也有金钱和升级的概念，不过完全独立。玩家在本篇中的任何数据均不会对云端争锋造成影响。

游戏规则

云端争锋的玩法就是持久战，不过限制比通常的持久战要少。云端争锋一共有4个舞台，每个舞台都有15波战斗，初始只能选择第一个舞台，剩下的舞台需要用金钱来解锁。4个舞台的难度依次递增，最后一个舞台的难度会上升到比1999难度略低的地步。不过随着难度的上升，玩家获得的金钱也会增加。

进入DLC时，玩家会出现在一个小房间里。正前方是4个舞台的入口，右边是排行榜，左边有购买枪支升级和超能力升级的机器，需要用金钱来购买。继续往左边的长廊进去，会来到博物馆。在博物馆里，玩家可以花钱来解锁雕像、原画、留声机。此外在博物馆中也有时空裂缝，可以让玩家来到其他区域，相当于是彩蛋性质。玩家应该优先强化装备，有了多余的钱再来购买这些内容。

需要注意的是，如果玩家在小房间里使用特定超能力（如魅惑、恶魔之吻），该效果会永久停留于小房间里。有强迫症的玩家需要注意，另外不排除效果太多导致出现BUG的情况……

战斗条件

开始持久战之后，每打完一波，玩家就会回到准备室里。在准备室里有强化武器和超能力的机器，在右边有重生室，花钱之后玩家就拥有了一次复活的机会。不过每次游戏（即每15波战斗）最多只能使用3次

重生室。而在左边有武器柜，里面收录了游戏中登场过的全部武器，玩家可以根据下一波的情况来选择适合的武器。而直接转身出后门，则会回到一开始的小房间，等于这次战斗结束，但此前获得的数据均会保留下来。

每一波战斗的过关条件都是一样的，那就是全灭敌人。玩家不一定需要亲手消灭敌人，敌人之间的误伤或者失足摔死都算数。每一波出现的敌人数量和种类也是完全一样的，只有极少数关卡会有敌人不断重生。剩余的敌人数量在屏幕上会显示出来，当变为零之后经过一定时间就会自动回到准备室。

如果在战斗中不幸身亡的话并不算GAME OVER，玩家此时可以选择退出战斗，也可以选择继续战斗。选择继续战斗的话将可以接续阵亡时的情况继续挑战，幸存的敌人虽然会变为满血，但已经死掉的敌人不会复活。由于继续战斗的次数不限，对金钱也没有要求，因此只要肯花时间，打完全部4个舞台的60波不是问题。但选择继续战斗也有两个弊端，首先是得分会暴减，其次是将无法获得蓝带。使用重生室不算阵亡，故不影响分数和蓝带。

蓝带挑战

前面已经说过了，通过全60波战斗并不是难事，但游戏的每一波还附有一个蓝带挑战，这大大提升了游戏难度。蓝带挑战的条件会在每一波开始前的准备室画面中提示，在战斗中也可以通过按START键来重温细则。每一波的蓝带挑战要求是固定不变的，满足条件后屏幕上会出现大大的提示，同时获得大量金钱作为奖励。如果身亡后选择继续战斗，将会默认为没有达成蓝带挑战，而且如果在身亡前已经达成蓝带挑战也同样不算。不过这只影响当波，下一波又会重新计算。使用重生室不影响蓝带获得。

云端争锋最难的一个成就就是全60波的蓝带挑战达成，颇有难度。不过该成就的限制并不多，因此还是有希望的。

首先，每个舞台的15次蓝带挑战不用在一次游戏中完成。例如玩家第一次打舞台1时拿到前7个，第二次打舞台1时拿到后8个，那么就算完成了舞台1的全部蓝带挑战。换句话说，你大可打每个舞台打15次，每次只解1个蓝带，也算你完成。不过话虽这么说，由于不能选择波数，如果是第15波的蓝

带没拿到，那你前 14 波不管怎样都是要打的。

其次，拿到特定波数的蓝带之后，在准备室画面中可以选择退出，拿到的蓝带依然有效。

第三，在选择舞台时，玩家可以清楚地看到每个舞台的蓝带获得情况。舞台下面的标记代表玩家在哪一波获得了蓝带，顺序是从上到下、从左到右，每行 5 个，一共 3 行。例如第 2 行第 4 个为空白，即代表该舞台第 9 关没有拿到蓝带。

试剂

想要让全蓝带的难度下降，当然是推荐在全能力装备强化满之后再来尝试。每打完一波之后，在强化武器和超能力的机器之间，会出现试剂或服装，两者交替出现。例如本回合出现试剂的话，那么下回合就会出现服装。试剂和本篇中的性质一样，是游戏中惟一和角色基本元素成长相关的收集品，其外形为在红黄蓝三色间不断变换的药瓶，获得这种药瓶后，玩家会进入特殊的选择界面，此时玩家推动摇杆，可以在三个升级选项之间转移，他们分别是红色的生命值、黄色的护盾和蓝色的魔力。每一个基本元素都可以提升 10 次，选项中会有强化次数统计显示，每提升一次，相关的基本元素总量就会增大。试剂不能重复获得，这里需要重点说明的是，当一项数值涨满之后玩家仍可提升，但这样就等于是浪费了一次机会，而且除了删档之外没有其他的补救办法！

关于升级顺序方面，依然是参考单机部分 1999 难度的心得，即先优先提升护盾和魔力，生命值最后再提升。

服装

服装（或称 GEAR）相当于是技能，分为帽子、衣服、靴子、裤子四个部分。GEAR 相当于技能，装备（穿上）之后即可以获得对应的效果。由于可以随时切换 GEAR，因此在游戏中根据不同情况来随时切换 GEAR 是非常推荐的战术。服装的获得方法和试剂一样，玩家获得的服装种类是固定的，但获得的先后顺序是随机的。

云端争锋中去掉了大量本篇中的强力服装，本篇中出尽风头的 Winter Shield 无缘重见天日，这就迫使玩家去思考更先进的打法。由于获得服装的顺序随机，因此推荐玩家先以打完全部 60 波为目标，等服装拿齐之后再来思考怎么搭配。

蓝带挑战BUG

DLC 发售后不久，就有玩家发现了蓝带挑战 BUG，其症状为蓝带挑战的统计数据与实际完成的数量不符。玩家在排行榜上可以看到自己当前完成的蓝带挑战数量，不过这个数字和实际完成的数量（这里指选关时显示的数量）有较高几率不符（只会比实际少，不会比实际多）。出现这种情况有可能是因为数据上传的延迟，玩家未能完赛就退出游戏也会导致这种情况，因为数据上传的时机是返回出生点时。

另外当玩家完成特定数量的蓝带挑战时，屏幕上会出现成就进度的统计（如 10/60、20/60、55/60 等），而这个统计和实际完成的数量（同样指选关时显示的数量）有一定几率不符（只会比实际多，不会比实际少）。出现这种情况，有可能是玩家在某些情况下达成了蓝带挑战，但屏幕上不显示玩家已完成，而实际上已完成，也有可能是纯粹的 BUG。不管你遇到哪种 BUG，都不影响成就的获得，因为系统内的统计不会出错。

目前反应最多的 BUG 关就是 Emporia Arcade 的第 7 波。很多玩家都是在打到剩包含 4-7 的最后两个蓝带挑战时，系统显示成就进度为 59/60。这时如果玩家先完成 4-7，成就依然无法获得。但如果先完成另一关，那么即可获得成就。另外还有部分玩家反应在特定关无论如何也拿不到蓝带挑战，如果确认不是方法问题以及身上的装备问题，那么就有可能是遭遇到了已打过却不显示完成的 BUG，可以先置之不理。等拿完其他蓝带挑战后成就一样可以解除，不用担心！

The Ops Zeal

作为最初的舞台，难度大概和 EASY 差不多。全副武装之后，轻松碾压不是梦想。第一次玩的时候就不要纠结什么蓝带挑战了。

第1波

蓝带条件：只用天路攻击过关。

十分简单，直接上天路然后扑杀敌人，一下一个。即使第一次玩也能轻松搞定。

第2波

蓝带条件：在只受盾伤的情况下过关。

盾被打破可以，但不能损及生命值。后期玩家盾厚血粗之后再来，想不拿蓝带都难哦！

第3波

蓝带条件：只用天钩攻击和霰弹枪（shotgun）过关。

能用霰弹枪就没难度。霰弹枪是本篇中最好用的武器，在 DLC 里也一样。

第4波

蓝带条件：只用机枪（machine gun）过关。

如条件所述，带上机枪扫就可以了。

第5波

蓝带条件：只用手枪（pistol）和手炮（hand cannon）过关。

这一波只有一个敌人，就是巧手匠。毫无疑问是推荐用手炮来应战，最简单的方法就是主动上天路诱使其也跳上天路放电，然后提前跳下来就可以偷射几枪，能打中心脏的话效果更佳！

第6波

蓝带条件：不捡任何武器和道具过关。

十分简单的条件。别碰任何地上的武器、道具箱和尸体就行了。

第7波

蓝带条件：只用可缩放瞄准镜的武器并且仅在缩放瞄准镜的状态下打死全部敌人。

当然是推荐本篇的另一件神器：狙击枪（Sniper Rifle）。注意光用狙击枪还不够，必须是举枪进入瞄准镜状态下干掉全部敌人才行。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

第8波

蓝带条件：只使用异次元缝隙和超能力返还（return to sender）过关。

本关可以打开两个异次元缝隙呼出两个炮塔，只要耐心等待炮塔消灭全部敌人即可。

第9波

蓝带条件：在未击中任何敌人的头部和心脏的情况下过关。

比较BT的要求，幸好是比较靠前的关卡，因此难度不算高。推荐用狙击枪离得远远的慢慢瞄巧手匠的脚来打，磨也把它给磨死了。

第10波

蓝带条件：在女妖复活其他敌人之前将其干掉。

第一次打的时候由于不知道女妖的位置，多半是要失败的。最简单的做法就是先冲过去用暗流（Undertow）把待复活的尸体推下去，然后再慢慢消灭她。对付女妖还是本篇中的方法最佳，使用强化后的蓄力冲锋（Charge）加霰弹枪。

第11波

蓝带条件：不使用任何天路和悬挂点过关。

只要一跳上天路或悬挂点就算立刻失败，因此带把狙击枪在远处慢慢瞄吧！

第12波

蓝带条件：1分15秒内过关。

蓄力冲锋加霰弹枪，最快速的组合。当然推荐强化满之后再来。

第13波

蓝带条件：只在天路上攻击或使用天路扑杀消灭所有敌人。

推荐带把狙击枪在天路上慢慢瞄，记得在天路上左摇杆扳后可以减速。

第14波

蓝带条件：只用疾雷闪电（Shock Jockey）和爆头干掉所有敌人。

比较简单，但由于是比较后面的波数，因此最好别失误，否则就得又来14波。一定要瞄准了再打。

第15波

蓝带条件：用不同的超能力干掉每个敌人。

本关敌人比较凶残，两个巧手匠加一个爱国者，蓝带条件只要求最后一击，途中用其他武器是可以的。推荐打运动战，边在天路上移动边用火箭筒削减敌人体力，推荐顺序是巧手匠→爱国者→巧手匠，记得最后一击一定要用不同的超能力。巧手匠在DLC中多了一招扔球，威力大得吓人，一定要躲开。也可以直接霰弹枪＋蓄力冲锋先拼死一只，但最后阶段只能指望伊莉莎白的随机回蓝，有耐心的人多绕几圈也不是不可能就是了。以后这种强调超能力的挑战都可以用这招，总比打得最后却直接放弃要积极向上一些。

Duke and Dimwit Theater

第2关的战斗难度比起第1关来有明显上升，不再那么无脑。同时也出现了一些具有较高难度的关卡，可以尝试利用重生室来分几遍完成。

第1波

蓝带条件：只用霰弹枪打死所有敌人。

十分简单，不用多说。

第2波

蓝带条件：用一台被魅惑的爱国者干掉两个敌人。

保持不断魅惑爱国者即可，亦可先用机关枪等低威力武器削减敌人体力。

第3波

蓝带条件：让3个火人在空中自爆。

火人（Fireman）的自爆条件是将其体力削减至接近为零时，他会出现一个特殊标志，然后就会冲过来自爆。只需等火人出现自爆标志后来一个野马奔流（Bucking Bronco）再打。而且野马奔流范围够大，一次3个都不是问题。

第4波

蓝带条件：用超能力陷阱对5个敌人造成伤害。

推荐用疾雷闪电或杀人鸦群，一定要强化过，然后长按超能力键扔在地上等敌人去踩。注意条件要求的是伤害而不是打死，如果敌人体力不多被陷阱直接打死是不算数的。

第5波

蓝带条件：45秒内过关。

听着时间很紧其实很简单，在反复重试的过程中经常能达成这一条件。

第6波

蓝带条件：当巧手匠在天路上放电时将其打死。

一开始随便打，之后跳上跳下天路，诱使其放电，然后趁其硬直时狂轰即可，没难度。

第7波

蓝带条件：用暗流干掉5个敌人。

直接用不蓄力的暗流把敌人推下去就好了。

第8波

蓝带条件：用一个魅惑的火箭炮台干掉两个敌人。

和第2波的条件类似，这次的火箭炮台位于齐伯林飞艇的下方，不过火箭炮台不怎么给力，虽然连发很有威力，但准头很成问题。

第9波

蓝带条件：用不同的武器或超能力干掉全部敌人。

也就是说，当玩家用一种武器或超能力干掉一个敌人后，下一个敌人就不能再用这种武器或超能力来终结。由于武器只能带两把，其他要靠捡，因此推荐带上两把不常见的武器。使用超能力要特别小心不要造成范围伤害。

第10波

蓝带条件：只用冲锋、返还和霰弹枪过关。

能用冲锋和霰弹枪就简单了，难度很低。注意别乱打开时空缝隙，以免误伤。

第11波

蓝带条件：用一个被控制的敌人干掉爱国者。

基本思路很明确，就是先把爱国者打残，然后控制其他敌人去攻击他，不过这需要比较高明的走位。最后阶段可以同时魅惑好几个敌人增加成功率。

第12波

蓝带条件：用超能力陷阱干掉所有敌人。

和第4波类似，不过这次需要干掉敌人，同样可以先把敌人打残，再用疾雷闪电、杀人鸦群这种大范围陷阱秒之。注意返还的蓄力攻击也算做超能力陷阱，可以多加利用，不过蓄力时间一定要够。

第13波

蓝带条件：用一发恶魔之吻干掉5个敌人。

本舞台的最难关出现！基本思路就是先用蓄力的暗流把位于中央高台上的敌人全部扯下来，然后再慢慢削减他们的体力。最后用蓄力暗流扯住3个敌人，往人多的地方一扔，然后马上往地上扔一个蓄力的恶魔之吻。说几个注意事项：1. 必须强化过恶魔之吻；2. 可以把敌人打剩5个再试；3. 一定要用蓄力的恶魔之吻；4. 不能靠装备STORM的附加效果；5. 风骚的走位……

第14波

蓝带条件：用Telsa Coil干掉巧手匠。

Telsa Coil就是场地中那个巨大的放电塔。明白之后就不难了，先削减巧手匠的体力，然后开电，引过来，搞定收工。

第15波

蓝带条件：1分30秒内过关。

同样是有一定难度的关卡。装备霰弹枪、狙击枪和暗流出战。一开始是连续利用悬挂点上船，船上的敌人全部用暗流推下去，上船后一路用霰弹枪开路，进入引擎室换狙击枪秒掉上面那个家伙，然后破坏引擎。出引擎室之后立刻就能看到下方飞船上的悬挂点，挂上去就算过关了。

Raven's Dome

第3个舞台的环境异常美丽，战斗难度总体来说没有提高太多。注意在这个舞台用暗流十分好使，但有可能出现把敌人卡在场景下方的情况。这时玩家只能慢慢等待其死去，有时可能需要较长的时间。

第1波

蓝带条件：只用天钩近战攻击过关。

因为敌人都是最弱的杂兵，所以没有难度。

第2波

蓝带条件：只用手枪打死所有敌人过关。

敌人同样是杂兵为主。手枪瞄远处也值得信赖，慢慢瞄头射就好了。

第3波

蓝带条件：只用暗流打死所有敌人。

一路推过去就行，不过注意前面所述的卡位BUG，一定要确保将敌人推到一望无底的空中。被卡死的敌人不算被暗流干掉。

第4波

蓝带条件：用超能力陷阱干掉所有敌人。

同样是蓄力返还或蓄力杀人鸦群，难度不大。

第5波

蓝带条件：第一个干掉巧手匠。

还是惯常套路，把巧手匠引过来，然后蓄力冲锋加零距离霰弹枪，可确保不误伤其他敌人。

第6波

蓝带条件：5名敌人死于自己人之手。

用魅惑控制敌方火力慢慢扫就行，另外强化后的魅惑控制杂兵后他们会自杀，这种情况同样算数。

第7波

蓝带条件：在干掉任何狙击手之前，先干掉其他敌人。

本关的敌人都不弱，蓝带条件又要求玩家不能先干掉狙击手，所以要费一番心思。最起码的一点就是要记住敌人的分布位置，记下来之后就不难了。

第8波

蓝带条件：用炮台或环境伤害干掉全部敌人。

这一关遍布着各种机关，包括电塔、油、机枪炮台，总的来说难度不大，特别是电塔超级好用的。就是可能很花时间，因为有时候敌人死活就是不过来。这时需要退到最远处让敌人打不到你，这样他们才会过来送死。

第9波

蓝带条件：只用超能力并在60秒内干掉所有敌人。

听起来比较麻烦，不过实际上就是一路暗流推过去就可以了。

第10波

蓝带条件：30秒内不受伤害。

超级简单的条件。一出来找个地方躲着别动就行，30秒钟后蓝带就到手了。当然你得保证接下来不死才行。（笑）

第11波

蓝带条件：用霰弹枪干掉所有敌人。

作为游戏中最好用的武器之一，用霰弹枪干掉所有敌人完全是小菜一碟。太远的敌人还可以直接蓄力暗流扯过来再秒。

第12波

蓝带条件：不捡任何武器和道具过关。

十分简单的条件。别碰任何地上的武器、道具箱和尸体就行了。

第13波

蓝带条件：干掉所有敌人，但必须是他们被布克的分身吸引时。

比想象中麻烦不少的条件。场景中有布克的分身（Decoy）可以激活，激活后只要之前敌人不是一直对着你扫射，就会被分身吸引过去。而你要做的事情就是在他们被吸引过去的时候将其干掉。分身被打爆之后敌人会恢复对你的关注，过一段时间后分身又会重新出现。因此宁可慢但稳，也不能快，狙击枪是最推荐的。特别有时候你瞄A时，A已经转过头去了，此时分身却被B打爆，如果你再出手干掉A就算失败，比较恶心。有时敌人会被卡在下方但又打不到分身，遇到这种情况就是你赚了。

第14波

蓝带条件：用和敌人同样的武器干掉敌人。

条件看上去似乎有些不明确，其实就是敌人用什么武器，你就用什么武器干掉他。例如遇到拿机关枪的敌人，你就必须用机关枪；遇到拿霰弹枪的敌人，你就必须用霰弹枪。本关的敌人有 3 种武器：霰弹枪、机关枪、RPG。玩家可以带上霰弹枪和机关枪出战，打死用这两种武器的敌人之后再去地图上找 RPG。注意开枪前一定一定要确认好敌人的武器。

第15波

蓝带条件：用不同的武器干掉每一个敌人。

条件比较简单，但坑爹的是这一关的敌人是 1 个巧手匠和两个火人。推荐带霰弹枪和手炮，先把巧手匠单独引过来，用蓄力暗流定住他，然后用手炮瞄准心脏打。干掉巧手匠就简单不少了，再用霰弹枪干掉一个火人。最后去地图上换把武器干掉剩下的火人。

Emporia Arcade

最后一个舞台不用说是最难的，敌人强度已经上升到 HARD 的高度，而且有很多 BT 的要求。如前所述，如果 4-7 小卡了你一会儿，那么可以先放弃一下，说不定就 BUG 了。

第1波

蓝带条件：让被魅惑的爱国者打死一个身处空中的敌人。

第 1 波就比较 BT，幸好只是第一波，随时可重开。爱国者的攻击力很高，基本上不用你提前削减杂兵的体力。但爱国者从魅惑到转向攻击敌人需要一定时间，如果这时敌人已经落地的话就破功了。因此推荐先魅惑，过几秒再一个野马奔流让杂兵浮空，成功率很高。

第2波

蓝带条件：用一个超能力陷阱干掉两个在天路上的敌人。

又一个 BT 的，还好只是第 2 波。推荐使用蓄力返还，开始后就有两个敌人一左一右从天路上过来，蓄好力等着。不过就算你砸中，这两个敌人也未必会死，因此你需要全场绕跑让敌人跟着你继续用天路，然后重复一次。这是一个比较讲究运气的蓝带挑战，祝大家好运。

第3波

蓝带条件：用环境伤害或时空缝隙干掉全部敌人。

还是利用最好用的电塔，全场飞奔带着敌人靠近电塔。电塔会持续放电攻击旁边的敌人，虽然很慢，但很有效，多花点时间就可以了。

第4波

蓝带条件：用不同的武器和超能力干掉每一个敌人。

有过之前经验的话就不难，注意超能力的范围攻击不要误伤其他人即可。

第5波

蓝带条件：干掉两个在天路上放电的巧手匠。

此前有过这样的挑战了，不过这次是两个。一开始还是正常打，最后一击要诱使其在天路上放电再完成。要小心巧手匠的扔球攻击，威力相当夸张，有时候你上天路他们也不会追上来，只是一味地扔球，比较无奈。

第6波

蓝带条件：只用霰弹枪干掉所有敌人。

这次条件对玩家比较不利，因为敌方有大量狙击手，要找好掩护再前进，或是多用蓄力暗流把敌人给扯出来再打。

第7波

蓝带条件：利用火人的自爆攻击干掉两个敌人。

这就是著名的 BUG 关了，下面介绍一下正常打法。首先是把敌人清到只剩一个火人两个杂兵，如果能多剩一些魔力就更好。然后就是利用蓄力暗流把三个敌人扯过来，趁其硬直时削减体力。两个杂兵体力不多时，再把火人的 HP 打光，那么他就会进入自爆状态。这时手里再蓄一个暗流拉好人，等火人的自爆标志一出，马上松键拉人，就可以完成了。如果感觉自己达到要求却没出提示，果断放弃。

第8波

蓝带条件：1 分 20 秒内过关。

时间较短，敌人还有爱国者这样的硬皮怪。只能靠蓄力冲锋加霰弹枪迅速秒之。注意适当距离发动蓄力冲锋的话甚至可以跳过飞船，从而节省不少时间。

第9波

蓝带条件：在摧毁齐伯林飞艇之前先干掉女妖。

又一个破坏飞艇的关卡，不过由于没时间限制，难度并不高。先一路杀进飞艇，速度不能慢，否则敌人会不断复活。然后还是蓄力冲锋加霰弹枪秒之，最后破坏飞艇从容走之。

第10波

蓝带条件：用狙击枪干掉所有敌人。

本关敌人全是近战兵，而且速度很快，因此不能从容瞄准，只能靠盲狙来消灭敌人。幸好本作的盲狙在近距离没有偏差，一枪一个准，注意要打头。玩家的枪法不能太差，否则会因为子弹不够而挑战失败。感觉伊莉莎白补子弹的几率也不高，估计是调过的。

第11波

蓝带条件：干掉所有敌人，但必须是他们被布克的分身吸引时。

本关的敌人是两个巧手匠，不用说自然是十分坑爹。首先一定把两个巧手匠扯开来打，巧手匠只要一击就能秒掉分身，因此保险起见玩家只能在巧手匠攻击分身之前出手。首先还是先削减体力，最后一击一定要又快又准。总之是颇具难度的一关。有一个小技巧是可以用巧手匠扔出来的蓝球造成友军伤害，如果不小心打死另一个巧手匠，挑战依然有效！

第12波

蓝带条件：用野马奔流加冲锋的组合干掉全部人类敌人。

算是比较简单的一关，爱国者不算人类敌人也无法浮空，因此不在要求之类。先干掉其他敌人再来收拾它吧！

第13波

蓝带条件：用和敌人同样的武器干掉敌人。

相当有难度的一关。敌人的武器包括霰弹枪、手枪、手炮、机关枪，虽然所有的武器都可以在飞船上捡，但强大的火力足以秒掉你。不过有一个 BUG 打法可以帮你轻松过关。

首先你需要购买重生室。武器选择霰弹枪和手枪。开始之后马上躲进建筑物里，这时会有拿手枪的女兵和拿霰弹枪的男兵冲过来，干掉之后马上去抢机关枪。如果死掉也没关系，当你复活于重生室之后，注意不要按键出来，而是一直躲在重生室里。这时你会看到敌人的数量不断减少（摔死了），当数量降到一定程度不再减少之后，

就可以从重生室出来了。之后利用返还开路，去船上换机关枪，最后远远地对射过关。要想利用这个 BUG，一定要把一开始的敌人干掉，否则自杀的敌人不会有那么多。

第14波

蓝带条件：用爱国者异次元缝隙干掉巧手匠。

先把巧手匠的体力削减至空，然后上船从异次元缝隙中叫出爱国者，补上最后一枪即可。注意不要一上来就叫爱国者，会被打坏。

第15波

蓝带条件：在女妖复活敌人之前将其干掉。

最后一波的条件异常简单。一开始直接冲到女妖那里，用暗流把尸体全部推下去，之后就不用教了吧！

全成就指南

云中争锋 DLC 具有一定难度，特别是全蓝带挑战，可以说是远胜本篇通关 1999 难度。不过这个 DLC 内容丰富，赚来的钱也可以用来解锁大量新内容，喜欢这个游戏的人没有理由错过。

成就数量	10个/195点
难度	★★★★☆
在线成就	无
全成就所需时间	视技术而定
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	有
特殊要求	无

Friendly Skies
15点

成就说明：打过The Ops Zeal的15波生存战。

Duke or Dimwit?
15点

成就说明：打过Duke and Dimwit Theater的15波生存战。

Rooftop Ruffian
15点

成就说明：打过Raven's Dome的15波生存战。

Hand of the Prophet
15点

成就说明：打过Emporia Arcade的15波生存战。

Museum Curator
30点

成就说明：购买博物馆里的全部项目。

Sergeant-at-Arms
15点

成就说明：用所有的武器和所有的超能力各干掉一个敌人（野马奔流除外）。

补充说明：1.天钩的近战攻击也算一种武器。2.加特林需要干掉爱国者后才能拿到。3.用暗流把敌人推出去摔死不算，必须是用暗流直接杀死敌人才算。

Rope-a-Dope
15点

成就说明：用暗流将一个敌人推下城市，然后再拉回来，再推出去。

补充说明：并不需要玩家将敌人推下深渊，只要是有一定高度的地方就可以了，因此你完全可以从容地完成推→拉→推这三个步骤，当然前提是这个可怜的敌人别在中途就挂了。

The Ol' One-Two
15点

成就说明：用全部8种超能力组合技各干掉1个敌人。

补充说明：8种组合如下：

魅惑+疾雷闪电
魅惑+恶魔之吻
恶魔之吻+冲锋
杀人鸦群+恶魔之吻
杀人鸦群+疾雷闪电
野马奔流+恶魔之吻
野马奔流+冲锋
暗流+疾雷闪电

注意前两种的正确完成方式为：先用魅惑将一个敌人变为援军，然后用疾雷闪电或恶魔之吻猛轰这个临时援军，让他处于带电或火的状态下干掉另一个敌人，只有这种方式才算数。再就是必须杀死敌人才算数。这个成就具有一定的 BUG，有时候杀了人也不算。不过好在一共就 8 种，可以累计，重试也不难。

Missile Defense System
30点

成就说明：通过打爆一枚飞在空中的火箭弹来炸死一名敌人。

补充说明：推荐去打第二个舞台的第1波，一上来就有火箭弹，接下来就是让一个敌人在你身边，然后用霰弹枪专心瞄对面射过来的火箭弹。

Blue Ribbon Champ
30点

成就说明：拿到全部60个蓝带挑战。

文 实习编辑 鱼楠 美编 小瑟

兄弟 双子传说	505Games	动作冒险
X360 Brothers：A Tale og Two Sons		美版
2013年8月7日	本地1人	15美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

本作是一款中规中矩的童话故事风格的游戏，故事中的两兄弟，为了治好父亲的病，踏上寻找生命树之水的旅途。本作的独特之处，就是玩家需要同时操作兄弟两人进行解谜，相互帮助来进行故事。游戏的路线几乎是单线程，玩家大可以轻松地享受这个故事。游戏中12个成就都不难，由于主线任务不会涉及成就，所以玩家需要花点时间绕路去完成这些成就。

按键操作

按键	作用
左摇杆	哥哥的移动
右摇杆	弟弟的移动
LB	左转镜头
LT（长按）	哥哥互动、攀爬、转动机关
RB	右转镜头
RT（长按）	弟弟互动、攀爬、转动机关
START	暂停

流程

开场白

在淡淡伤感的剧情过后，哥哥扶着爸爸，呼唤弟弟帮忙推车。一路下来，在机关前有个小石阶，沿路下去到最深处，有一堆石头，捡起来打水漂吧！解锁成就：Take a break。

回到机关处，由力气大的哥哥拉动机关，将爸爸移动至升降平台后，去左边的小高台，弟弟在哥哥的帮助下登上高台后转动机关。

剧情后兄弟俩获得卷轴，从房子沿路下来后，桥上有一个熊孩子挡住前路，只能从下方小河通过，但弟弟怕水，要抓着哥哥过河，登岸之后，熊孩子又把门关上了，看来要给他点苦头吃。攀墙一路上去 ，进入村庄，从房顶下来之后，让灵活的弟弟穿过小栅栏进入狗舍，开闸放狗！熊孩子被吓跑了，继续前进，嘲笑他去！最后来到吊桥前，先用弟弟泼水弄醒门卫，再由哥哥进行交涉，打开吊桥后章节完成。

段落一

进入村庄后，哥哥可向坐在摇椅上老婆婆问路，前方有个正在玩球的小女孩，上前抢了她的球并将球投入刚进入村子的井里，解锁成就：Wishing Well。

前行至栅栏前，兄弟两人合作推开，路虽然有分支，但是最后都是汇合的（下面的房子可以与男人互动弹琴，上面则是调戏醉汉。）到达一个农庄前，有一条恶狗阻碍前路，这里让兄弟两人轮流吸引恶狗，随后另一人前进，注意利用途中的小高台，反复几次即可通过。

一路前行，爬上悬崖后，为了后面一个成就，在此处一定要让弟弟放生笼中鸟。先不着急触动吊桥的机关，沿着下方走，有一堆黑兔子和一只被排斥的白兔子，弟弟过去抓住这只白兔子，放在这

里的黑炭中捣鼓几下，让它变成黑兔子，解锁成就：Bunny Buddies。回到吊桥这边，先控制弟弟在滚筒中持续跑动，然后哥哥过桥抱羊过来，再放入滚筒中，兄弟两人即可通过。此外，哥哥可以再抱一只羊到刚才染黑兔子的地方，也把羊染黑，解锁成就：Black Sheep。

山路走了没多久会遇到一个山人，经过一连串的攀爬之后，与山人一同跃进山洞，进入地底洞穴。

段落二

来到地堡之后，让弟弟开门，移动至大水车时，直接抓住滚动的水车移动到下方平台。接下来过河处的转板不断转动，要停止驱动它的齿轮才能前进，在不远的破烂建筑深处可以找到一根大钢管，将其运出后，横在齿轮之间，齿轮就会停止，可以通过转板过河。

到达大水车的另一端后，先让弟弟登上高台，跳起抓出吊索（不可松手），待水车停止后哥哥就可以上来了。

启动开关激活吊索，抓取移动至下一个平台后，兄弟两人分头行动，轮流激活机关让对方前进，重复几回即可通过。（注意全部动作过程都不可松手）。在经过一轮攀爬来到滑索，不要犹豫，上吧！

下了滑索之后掉落在即将坍塌的桥上，迅速通过。在前面我们看到了被囚禁的女山人，控制弟弟穿过栏杆后，小心绕过骨头（否则会惊动那个守卫），取得钥匙返回。开锁后哥哥拉动开关，释

放了女山人，但在她获得自由之后，竟然头也不转地跑了！

外面的守卫冲了进来，小心躲开他之后，哥哥跑去拉开开关打开铁笼门，弟弟进去笼子吸引守卫，等它进来之后弟弟直接从铁杆间钻出，同时哥哥松手即可将这个守卫关进牢笼。

刚才逃跑的女山人回来了，原来她是去找铁链了。之后的机关也较简单，先将女山人运至对面平台，之后在将机关拖回，当作跳板通过断桥。女山人终于与恋人相聚，但是这里又冒出一只傻大个，用弟弟引他撞坏所有铁锁后，哥哥启动开关打开陷阱，吸引傻大个掉进陷阱后，他还用两只手支撑着，接着兄弟俩一人一边撬起傻大个的手，终于解决傻大个。告别两个山人后，本章结束。

段落三

夜晚露营时被狼围困，哥哥手持火把，挥动即可驱狼（注意不能靠狼太近），因此兄弟俩不要分头行动。出了森林之后，马上向右边走，来到天使像前，与石像互动，耐心等一会儿，就能看到有流星划过，可解开成就：Falling Star。

进入墓园，敲响教堂旁边的钟，等人出来之后，哥哥与其交谈，打开门后继续前行。为躲避狼的袭击，兄弟两人跳入激流，刚脱身未久，弟弟又在攀岩时意外落水，之后让弟弟爬上树藤，然后由哥哥拖动树藤移动，途中要小心枯树怪的手。最后在枯树的拉扯下，弟弟还是坠入深渊，下水救弟弟的时候哥哥动作要快。

上岸之后，周围都起了大雾，沿着路前行，兄

弟俩登上了一只大手，那竟然是已经殒命的母亲！此时只能控制弟弟，哥哥处于恍惚状态。随后发生了可怕的事，但所幸这只是一场梦。

段落四

剧情过后，在分岔路的右边有人正在上吊！此时要控制哥哥马上去阻止，然后弟弟再上树解开绳子，救人之后，沿着树屋后面的路进入已经毁掉的房子，拾取八音盒，之前阻挡在门口的障碍已消失，将八音盒运回，交给刚才救下的人，剧情过后，他就会安葬他的家人了，解锁成就：A Sad Tune。

前面两座风车间的桥没有接上，先让弟弟钻过铁栏，通过风车扇叶跳到对面。哥哥先启动机关，将桥升起之后，再由弟弟摇出另一边，此时哥哥再放手，两头组合搭成桥。

来到山边后，左边的路无法通行，先沿着右边的小路到底，获得登山神器：跳羊，此时再骑着跳羊返回分岔路口，经过一番刺激的山间跳跃之后，到达山顶。随后兄弟俩遇见到一个被困的科学家请求帮助。他把机关缺失的齿轮丢给兄弟俩，捡起齿轮的角色无法跳跃，此时先让另一方跳到对面，才可传递齿轮，安装齿轮转动开关，救出科学家。

沿路一直左上，来到风琴旁边，将风琴口移动到左数第 5 个与之对齐，奏起风琴，科学家闻声起舞，解锁成就：Windpipe。沿着右边下去，使用望远镜移至右下，看到小鸟求爱，解锁成就：Love Birds（注：为了解锁这个成就，小鸟一定要在段落一让弟弟放生）。使用滑翔机，左右移动可调整滑翔机飞行方向，小心飞行。

剧情后兄弟两人身上连着绳子，通过一人固定，另一个人荡过去的方式前进，注意控制好抓的时机（可以通过摇杆调整摆荡的幅度），经过在一番有惊无险的攀爬摆荡之后，兄弟两人进入了城堡内部，但是两人身上的绳子仍未解开，所以在注意速度的同时也要注意距离。

通过之后沿着楼梯上去，继续在攀爬城堡外墙，但是上来之后等着他们的却只有一座断桥，无奈只好探索身后的城堡，在探索过程中，他们发现了一只被关在笼子里的猫头鹰，先由弟弟爬至把手处，然后哥哥再抓住弟弟，拉开笼子，救出猫头鹰之后，带着兄弟飞过了断桥。

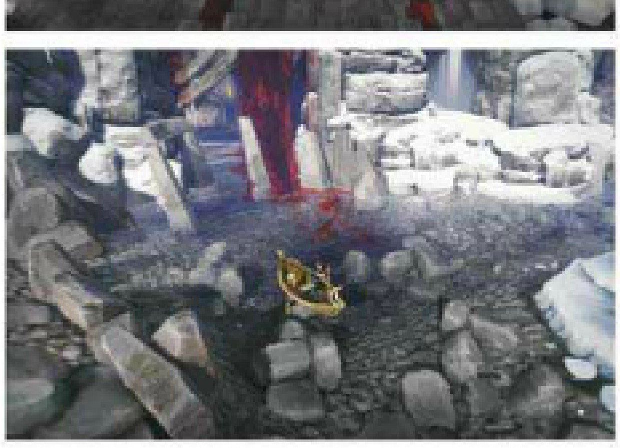
段落五

在兄弟眼前出现的，是一片荒凉的战场，四周全是巨人的尸体。沿路而下，合力推开巨人的手，从水潭中挣扎出来之后，有一个高台，先让弟弟上去，抓住树枝向左侧移动，待其树枝弯曲，能让哥哥够得着。遇到手持铁球的巨人挡住了去路，兄弟登上旁边的高台，在跳上去抓住那只箭，撬开铁球开路。

推动巨人的手，利用其手中的斧头砍断挡路的腿，继续前行到巨弩的分岔路口，调整镜头右转，可以看到一个巨型号角，过去吹一下解锁成就：Call Of The Giants。

拉动巨弩，击倒巨人，继续下山的途中，兄弟两人被血瀑布染成一身红，不远处还有神秘的宗教仪式在进行。在山洞中，可以看见两幅奇特的壁画，下山后，发现竟然有一个人被绑起来在进行宗教仪式，必须要去救她！来到这个奇怪的雕像前，染成红色，再叠罗汉过去救人。

乘坐小船离开时，兄弟两人分别控制两个船桨。出来见到血瀑布的地方有个天然洞穴，进去观看剧情，解锁成就：Behind The Curtain。在划船的过程中，小心随时跃出水面的大鱼，可以通过水面浮出的气泡判断。



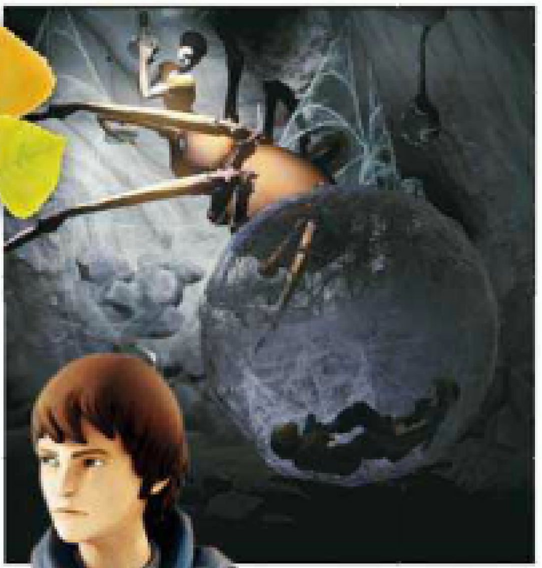
段落六

上岸前进一段路，可以看到一只大海龟在叫，沿着它叫的方向进去，会有3只需要救助的小海龟，它们都翻了，全部救下之后解锁成就：Turtle Soup。之前救下来的女性NPC在一棵树前停了下来，沿路左上，两兄弟坐上横凳后，会向冰海呼喊，大鱼跃出水面回应，解锁成就：Whale Song，返回在一棵树上获得长锯，同时左右搓摇杆即可锯断树木。

在这个女NPC的引领之下，兄弟俩来到了一个诡异的城市门口，沿着右上走，将投石车推下去。之后哥哥再将女NPC跟弟弟投入城内，开门两兄弟汇合前行，此时会遇到看不见的怪物，模仿女NPC的姿势，在雪人后面摆姿势，等待怪物通过，等待女NPC移动之后在跟随她移动（这里等待的时间略长，且途中不能

松手），不久之后还会有第二次摆姿势，但是这次长时间等待之后，等女NPC先走，兄弟俩还要再等，等待画面中没有任何扭曲的时候在去赶路。好不容易到达女NPC的家里，结果怪物却直接掀开了房顶，马上逃跑！在经过一座桥时，由于体重的原因，怪物掉下去了，女NPC与哥哥相拥，弟弟不开心了。

段落七



女NPC吻了哥哥就跑，一路追赶到达石洞，弟弟认为这不太对劲，但是哥哥却坚持，进入洞穴之后，女NPC突然发狂，原来她的真实身份是一只蜘蛛！

兄弟俩醒来之后在一个蜘蛛网做的球中，左右晃动脱离，进入战斗，弟弟在蜘蛛网球中，拉开距离撞翻蜘蛛女，然后哥哥上前扯下她的腿，反复几遍即可，刚扯下最后一条腿，哥哥就被蜘蛛女刺成重伤。在带着哥哥走的路上，两人摔入冰隧道，所幸的是，面前就是路途的终点：生命树。

段落八

在奄奄一息的哥哥的坚持下，弟弟独自一人去取水，最后的路程直接沿路而上即可，取得生命之水回来后，哥哥却倒下了，哪怕是弟弟将生命之水给他喝……在一场大雨中，哥哥回来了，不，仅仅是弟弟的思念罢了。挖好墓坑之后，将哥哥拖进坟墓埋葬，虽然这是全游戏中最简单的动作，但也是最伤感的动作……埋葬了哥哥之后，猫头鹰来接弟弟回家，那段路是兄弟俩最美好，也是最后的回忆……

尾声

尽管家就在眼前，但弟弟仍未克服对水的恐惧。最后母亲灵魂的鼓励下，他振作起来，灌注了哥哥的那一份力，弟弟终于渡过海，将生命树之水送回了家……还是那片兄弟俩一起打水漂的地方，但是现在只剩下孤零零一个人，家里的山坡上，多了一个新的墓碑。

成就列表

成就数量：	12个
难度：	☆
在线成就：	无
全成就所需时间：	2~3小时
有无会错过的成就：	无
有无秘技：	无
有无成就BUG：	无
特殊要求：	无

成就名称	点数	说明	取得段落
Take a Break	20点	在旅途中偷个闲	开场白
Whale Song	20点	练习唱歌	段落六
Turtle Soup	60点	帮助海龟入海	段落六
Behind the Curtain	40点	你发现了一个秘密	段落五
Call of the giants	40点	你吹了一个巨人号角	段落五
Love Birds	60点	撮合一对小鸟	段落四
Windpipe	40点	让发明家跳舞	段落四
A Sad Tune	20点	安慰某人	段落四
Falling Star	20点	许个愿吧	段落三
Black Sheep	40点	每个家里都有这么一个家伙	段落一
Bunny Buddies	20点	让兔子们玩到一块儿去	段落一
Wishing Well	20点	把别人的球丢进井里……真不害臊	段落一

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

软组织

主持人：纱迦

新一辑的《X360 专辑》终于还是赶在 Xbox One 发售前出来了！不过可以想象的是，就算 Xbox One 发售了，我们的《X360 专辑》依然会继续出版，因为在世界范围内 X360 依然还是主流。截稿前微软宣布 X360 销量已突破 8000 万，任天堂宣布 Wii 停产。8000 万还真是一个了不起的数据，如果 Xbox One 晚出两年，说不定 X360 就能打破 Wii 的销售记录。不过比起 X360 销量过亿，还是新主机更激动人心，让我们期待下个月的早日到来吧！

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

系统相关

Xbox LIVE Canny：Xbox LIVE Canny：我想问一下，同一个游戏的 Xbox One 版和 X360 版能否互相联机，成就是否分开，DLC 是否通用，谢谢！

这个问题问得很好，这里就简单介绍一下。

联机方面，目前还没听说过有哪个游戏的 Xbox One 版和 X360 版能联机的。不过数据共通的游戏有很多，包括《火花计划》、《我的世界》、《COD 幽灵》等等。

成就方面，已确认同一游戏的双版本成就一定分开，你可放心。由于部分游戏的双版本数据共通，可能有些成就可以在开始新游戏时瞬间获得。很期待呢！

DLC 方面，已确认双版本的 DLC 一定不通用。但不用担心，目前很多厂商都推出了季卡保障计划，即你购入 X360 版的季卡后，在一定时间内可以免费获得 Xbox One 版本的季卡。目前已经有多家公司宣布支持这个计划，包括 EA、Ubisoft、Activision。

Email 天天搞天天：听说如今 Xbox LIVE 的人偶卖场里已经开始上架一些日本 ACG 的造型了？如果是真的话那可太好了，多少钱都认了！求详细。

确实如此，不过数量并不多。已知的有《死神》和《钢之炼金术师》，你可以在卖场中搜索 BLEACH 或 FULLMETAL 来获得。个人认为《钢之炼金术师》的那几个都相当不错。不过目前似乎只有美服才提供了下载，反倒是作为发源地的日本还没动静。另外此前有些游戏如《百兽王》也曾推出过人偶道具，不过数量并不多就是了。至于那些日式宅向游戏就更不用指望了。话说回来，如果日厂真的想大赚一笔的话，估计光靠卖各种 ACG 里的校服就够了吧？

游戏相关

Email nashi：想问各位编编们遇到过 GTA ONLINE 掉档的事情没有？本人已经掉档 4 次，真是欲哭无泪，不知什么时候才能好啊？我真的很想玩 GTA ONLINE，但这么高频率地掉档换谁也受不了吧？

实不相瞒，纱迦也曾掉档两次，第一次是 12 级，第二次则是刚建完人就掉了。在 1.03 版的时候掉档问题已经得到了极大的缓解，但更新了 1.04 版（10 月 18 日）之后又开始出现掉档或回档的报告。X360 版相对来说情况好一点儿，但仍不建议上去冒险。不过相信当你看到这段文字时 Rockstar 应该又有新的更新出台了，总之还是把握以下原则吧！

・正确的进入方法：启动游戏→进入故事模式→按 START 键选择线上→启动仅限好友加入的战局。

・正确的离开方法：于在线模式中按 START 键→选择离开在线模式→等待故事模式的角色出现并可以行动再退出游戏。

・当你启动在线模式时，如果进入创建角色的画面，或是提示玩家创建角色、连接不到服务器、无法启动云端等等，一定不要按任何键，直接按导航键退出游戏重试，以防止角色被覆盖。

・一旦出现上述情况，保险起见建议先不要玩游戏，去官网查看自己的数据是否存在。由于存在上传数据延迟的情况，因此建议玩家起码经过 30 分钟后再确认一下。如果自己的数据还在官网，说明问题不大，只要别在遇到第 3 条的问题时误操作，档应该会回来。

・如果发现在线数据出现问题，如买了车和房不能使用、身上的子弹全部离奇消失等等，建议退出，不要尝试重新购买，以免造成金钱和时间的双重损失。

Email 万国来拜：我记得曾经在光盘中看到过一款名为《DARK》的游戏，当时说它曾经在 E3 上拿过多少项大奖，我看着也觉得挺不错。但不知为什么此后就一直没有消息了，国内似乎也没什么人提。小编们能介绍一下它的近况吗？

《黑暗潜伏者》（DARK）已于2013年7月上旬在欧美地区发售，不过由于游戏没有港版，因此国内玩的人确实不多。从媒体评价来看，它的素质没有想象中那么优秀，但也是一款不错的游戏，而且成就的难度也不算高，不到10小时就能全成就。原本计划本辑制作攻略的，但最后没有页数了。游戏的欧版为全区游戏，亚版机可正常运行，你可放心购买。

光盘说明

●关于升级文件

使用方法： 先解压光盘中的 rar 压缩包，无解压密码。

★从本辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，具体可以在附赠的 EXCEL 表格中查看。按读者要求，从本辑开始我们只赠送 NTSC J（日版）和 Region Free（全区）游戏的升级文件。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

蝙蝠侠 阿克汉姆 起源

■泰坦天降

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
Xbox 360专辑光盘定价：35元
本手册随盘附赠不能单独销售